

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

LUCAS FERREIRA SANTOS

DESIGN DE PERSONAGEM a partir de uma análise da obra
Ghost in the Shell

RIO DE JANEIRO

2021

CIP - Catalogação na Publicação

s237d Santos, Lucas Ferreira
Design de Personagem a partir de uma análise da obra Ghost in the Shell / Lucas Ferreira Santos. -- Rio de Janeiro, 2021.
100 f.
Orientador: Marcelo Ribeiro.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design, 2021.
1. Design de Personagem. 2. Character Design. 3. Narrativa. 4. Semiótica. 5. Histórias em Quadrinhos.
I. Ribeiro, Marcelo, orient. II. Título.

Lucas Ferreira Santos

DESIGN DE PERSONAGEM a partir de uma análise da obra
Ghost in the Shell

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Escola de Belas Artes da
Universidade Federal do Rio de Janeiro,
como parte dos requisitos necessários
à obtenção do grau de bacharel em
Comunicação Visual - Design

Orientador: Marcelo Ribeiro

RIO DE JANEIRO

2021

AGRADECIMENTOS

Aos professores e professoras do Curso de Comunicação Visual - Design, da Escola de Belas Artes da UFRJ, por todo o conhecimento compartilhado.

Ao professor Marcelo Ribeiro, pela orientação e pelo companheirismo durante as etapas finais da graduação.

À todos os amigos do Curso de Comunicação Visual - Design, sem exceção, pela amizade e pela caminhada pelas trilhas do aprendizado.

À minha irmã, Thayana Santos, por ser a melhor irmã do mundo e ter me ajudado na eleição por esta graduação.

Aos meus pais, Rosangela e Antonio Mario, pelo amor, carinho e incentivo.

Ao meu amigo e irmão, Augusto Lopes, por compartilhar, por tantos anos das nossas vidas, uma irmandade e, também, diversos sonhos que ainda me guiam na vida.

Ao meu ilustre e especial amigo, Luiz Eduardo Caldeira, por ser uma grande inspiração na área do *Design* e ser um pessoa que sempre estimula e apoia a mim e a outros amigos. Meus desejos de que sejas sempre luz e conhecimento para outras pessoas também.

Aos colegas da Coordenação de Comunicação do Museu Nacional de Belas Artes, pela enorme contribuição à minha profissionalização. Minha experiência na Instituição não seria a mesma sem eles.

Aos amigos de uma vida, Daniel Carvalho, Domenique Melo e Guilherme Faria, que junto a Augusto, sempre estiveram comigo compartilhando nossos bons e maus momentos.

Aos incríveis amigos da panelinha do Curso de Comunicação - Visual Design, Jessica Nascimento, Jessyca Ferreira, Larissa Estolano, Lucas Teixeira, Pedro Carbone e Raíssa Vítola, por compartilhar noites mal dormidas, conhecimentos, experiências, projetos e objetivos durante a graduação.

Aos amigos, João e Gabriel, pelo carinho e amizade. E, também, por se preocuparem com minha saúde mental toda vez que desapareço das redes sociais.

À todas as pessoas que, infelizmente, não deram para citar aqui, mas que fizeram, fazem e ainda farão parte da minha jornada.

RESUMO

SANTOS, Lucas. DESIGN DE PERSONAGEM a partir de uma análise da obra *Ghost in the Shell*.

Trabalho de Conclusão de Curso

(Graduação e Comunicação Visual Design – Design)

Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

Este trabalho procura pesquisar por exemplos positivos e negativos da criação, observar personagens dentro de contextos narrativos e sua contribuição dentro desses, utilizando como estudo a obra *Ghost in the Shell*. Além de oferecer possibilidades que permitam analisar a criação de personagem com determinada complexidade e estrutura para que sua aplicação seja menos superficial e não contraditória. O objetivo inicial deste projeto parte do redesign da protagonista da história escolhida, Major Kusanagi Motoko, como um estudo de caso para que se possa conhecer os meandros da construção e do design por trás da criação. Por fim, o trabalho propõe a criação rápida de uma personagem original com base no que foi produzido durante todo o escopo do projeto. Podendo esta pesquisa ser de interesse de criadores de conteúdo, imagético ou não, porém dedicado à criação e construção de histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: Design de Personagem, Character Design, Cyberpunk, Narrativa, Histórias em Quadrinhos, Semiótica

ABSTRACT

SANTOS, Lucas. CHARACTER DESIGN from a analysis of the work Ghost in the Shell.

Trabalho de Conclusão de Curso

(Graduação e Comunicação Visual Design – Design)

Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

This work seeks to research for positives and negatives examples of creation of characters, observing them in narrative contexts and their contributions within these contexts, using as a subject the work Ghost in the Shell. Also offering possibilities which permit the character creation analysis with some structure and complexity making their application to be less superficial and non-contradictory. The initial goal of this project is to redesign the protagonist, Major Kusanagi Motoko, as a case to understand and to know as well the intricacies of construction and design behind a creation. Finally, this work proposes a quick creation of an original character based on what was produced throughout the whole scope of this project. This research project content could be of interest to content creator, visual or non-visual, but it is dedicated to creation a comic and its construction.

Keywords: Character Design, Cyberpunk, Narrative, Comics, Semiotic.

LISTA DE FIGURAS

Esquemas

Esquema 1 - Estrutura de Narrativa Linear <linha do tempo>	16
Esquema 2 - Estrutura Circular <solução de problemas>	16

Figuras

Figura 1 - Capa do Livro “O herói de mil faces” de Joseph Campbell	15
Figura 2 - Capa do mangá “The Ghost in the Shell” (GitS)	22
Figura 3 - Cartaz do filme animado “O Fantasma do Futuro”	22
Figura 4 - Foto de adeptos do movimento Punk 1	39
Figura 5 - Foto de adeptos do movimento Punk 2	39
Figura 6 - Foto da banda Sex Pistols	39
Figura 7 - Ilustração “Technoir”	42
Figura 8 - Poster do filme “Blade Runner - The Director’s Cut”	42
Figura 9 - Poster do filme “O Exterminador do Futuro”	42
Figura 10 - Capa do volume três do mangá “Battle Angel Alita”	45
Figura 11 - Quadro de uma das páginas de “Battle Angel Alita”	45
Figura 12 - Exemplo de corpo de ciborgue	45
Figura 13 - Exemplo de cidade no <i>Cyberpunk</i>	47
Figura 14 - A cidade <i>Cyberpunk</i> ilustrada em cena da animação “Akira”	47
Figura 15 - Marca do Mangá “The Ghost in the Shell”	50
Figura 16 - Marca do filme animado “O Fantasma do Futuro” (em inglês)	50
Figura 17 - Marca do <i>live-action</i> “A Vigilante do Amanhã” (em inglês)	50
Figura 18 - Marca da série animada “Stand Alone Complex” (S.A.C.)	50
Figura 19 - Marca da série animada “S.A.C. 2nd Gig”	50
Figura 20 - Marca da série animada “Arise”	50
Figura 21 - Poster do filme animado “O Fantasma do Futuro” 1	59
Figura 22 - Design de personagem para filme “GitS ~Innocence~”	59
Figura 23 - Cena de “O Fantasma do Futuro” 1	59
Figura 24 - Versões da protagonista “Major Kusanagi Motoko”	61
Figura 25 - O corpo da protagonista em “O Fantasma do Futuro” 1	63
Figura 26 - O corpo da protagonista em “O Fantasma do Futuro” 2	63
Figura 27 - Detalhe do cartaz de “O Fantasma do Futuro”	63
Figura 28 - Cena de “O Fantasma do Futuro” 2	63

Figura 29 - Detalhe de cena em “Arise”	64
Figura 30 - Detalhe de cena em “S.A.C. 2045”	64
Figura 31 - Detalhe de um quadro do Mangá 1	64
Figura 32 - Detalhe de um quadro do Mangá 2	64
Figura 33 - Detalhe de um quadro do Mangá 3	64
Figura 34 - Cena de “O Fantasma do Futuro” 3	68
Figura 35 - Cena de “O Fantasma do Futuro” 4	68
Figura 36 - Poster do filme animado “O Fantasma do Futuro” 2	68
Figura 37 - Cena de “Arise”	68
Figura 38 - Detalhe de cena em “A Vigilante do Amanhã”	68
Figura 39 - Cena de “A Vigilante do Amanhã”	68
Figura 40 - Major desenhada por Shirow para videogame	70
Figura 41 - Personagem desenhada em quadro do Mangá	70
Figura 42 - Montagem com a Major em cenas de “S.A.C.” e “S.A.C. 2045”.	70
Figura 43 - Design da Major por Kuvshinov Ilya para “S.A.C. 2045”	70
Figura 44 - Referência de traje militar	70
Figura 45 - <i>Moodboard</i> de referências para Traje de Campo	74
Figura 46 - Montagem com cenas dos filmes para referência de óculos	76
Figura 47 - <i>Moodboard</i> de referências com óculos de neve para óculos	76
Figura 48 - Referência atual de óculos de neve 1	76
Figura 49 - Referência atual de óculos de neve 2	76
Figura 50 - Exemplo de banda Glam Rock “Kiss”	83
Figura 51 - Exemplo de banda Glam Rock “Mötley Crüe”	83
Figura 52 - Exemplo de banda Glam Rock “Guns ‘n’ Roses”	83
Figura 53 - Exemplo de banda Glam Rock “Poison”	83
Figura 54 - Exemplo de banda Glam Rock “Bon Jovi”	83
Figura 55 - Montagem com exemplos da aparência “Visual Kei” 1	84
Figura 56 - Montagem com exemplos da aparência “Visual Kei” 2	84
Figura 57 - Exemplo de banda “Visual Kei”: “MORRIGAN”	84
Figura 58 - Montagem com cenas de “O Fantasma do Futuro”	86
Figura 59 - Banda de “Visual Kei”: “the Gazette”	89
Figura 60 - Montagem com referências de personagem, “Kai” (baterista)	89
Figura 61 - Montagem com referência de roupas	84

Ilustrações Autorais

Ilustração Autoral 1 - Estudos de construção facial e expressivo	65
Ilustração Autoral 2 - Estudo de implantes cibernéticos (“conectores”)	66
Ilustração Autoral 3 - Estudo de cores 1	66
Ilustração Autoral 4 - Estudo de cores 2	66
Ilustração Autoral 5 - Estudo de cores 3	66
Ilustração Autoral 6 - Estudo de cores 4	66
Ilustração Autoral 7 - Estudo de cores 5	66
Ilustração Autoral 8 - Construção do Traje de Camuflagem Termóptico.....	67
Ilustração Autoral 9 - Construção do Traje Militar de Serviço.....	71
Ilustração Autoral 10 - Construção do Traje de Campo	73
Ilustração Autoral 11 - Variação de Traje de Campo “Casaco com Capuz” ..	75
Ilustração Autoral 12 - Construção do “Technóculos”	77
Ilustração Autoral 13 - Montagem com detalhes de <i>concept</i> do Traje Termóptico	78
Ilustração Autoral 14 - <i>Concept</i> do Traje Termóptico	79
Ilustração Autoral 15 - <i>Concept</i> do Traje Militar de Serviço	79
Ilustração Autoral 16 - Montagem com detalhes de <i>concept</i> do Traje Militar de Serviço	79
Ilustração Autoral 17 - <i>Concept</i> do Traje de Campo	80
Ilustração Autoral 18 - Montagem com detalhes de <i>concept</i> do Traje de Campo	80
Ilustração Autoral 19 - <i>Concept</i> do Traje de Campo (variação)	80
Ilustração Autoral 20 - Montagem com detalhes de <i>concept</i> do Traje de Campo (variação)	80
Ilustração Autoral 21 - <i>Concept</i> do “Technóculos”	81
Ilustração Autoral 22 - Detalhes do <i>concept</i> do “Technóculos”	81
Ilustração Autoral 23 - Estudos de construção de personagem original (busto)	85
Ilustração Autoral 24 - Construção de mão com próteses cibernéticas	87
Ilustração Autoral 25 - Construção de Traje Casual (personagem original)...	88
Ilustração Autoral 26 - <i>Concept</i> do personagem original	90
Ilustração Autoral 27 - Montagem com detalhes de <i>concept</i> do personagem original	90

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. A NARRATIVA E A PERSONAGEM	10
2.1. ESTRUTURAS DE NARRATIVAS FOCADAS EM PERSONAGENS	13
2.2. INTERDEPENDÊNCIA ENTRE NARRATIVA E PERSONAGENS, AGENTES DE UMA HISTÓRIA	21
2.3. DA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E ALGUMAS FERRAMENTAS	25
3. A PERSONAGEM E O CONTEXTO	28
3.1. SEMIÓTICA	29
3.1.1. POR QUÊ BARTHES?	31
3.2. O CONCEITO DE <i>CYBERPUNK</i>	33
3.2.1. ELEMENTOS E CARACTERÍSTICAS DO <i>CYBERPUNK</i>	37
3.3. <i>ANÁLISE VISUAL: GHOST IN THE SHELL</i> E O <i>CYBERPUNK</i>	43
4. UM ESTUDO DE CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM ATRAVÉS DE UM EXERCÍCIO DE REDESIGN	56
4.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS	58
4.2. TRAJE DE CAMUFLAGEM TERMÓPTICA	62
4.3. TRAJE DE SERVIÇO MILITAR	64
4.4. TRAJE DE MISSÃO OU TRAJE DE CAMPO	67
4.5. <i>CONCEPTS</i> DA PERSONAGEM <i>KUSANAGI MOTOKO</i>	72
4.5.1. <i>CONCEPT</i> DO TRAJE TERMÓPTICO	73
4.5.2. <i>CONCEPT</i> DO TRAJE DE SERVIÇO MILITAR	74
4.5.3. <i>CONCEPTS</i> DO TRAJE DE CAMPO	75
4.5.4. <i>CONCEPT</i> DO <i>TECHNÓCULOS</i>	76
5. A PERSONAGEM ORIGINAL	77
5.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS	77
5.2. <i>CONCEPT</i> DA PERSONAGEM ORIGINAL	85
REFERÊNCIAS	88
ANEXOS	91

Não se pode pisar duas vezes no mesmo rio pois novas águas estão sempre fluindo em sua direção.

– Heráclito de Éfeso

1. INTRODUÇÃO

Dentre os vários assuntos que se destacam na hora de se criar uma narrativa, projetar e desenvolver uma personagem vêm se destacando como um tema muito importante e curioso. Não é fácil criar uma personagem e torná-la complexo, nem tão pouco fazê-la crescer na narrativa sem que esta saia de seu escopo inicial ou do que foi planejado para seu desenvolvimento.

Quando comecei a desenhar histórias em quadrinhos, pude fazê-la em conjunto com meu amigo e irmão. Tive aquela sensação de um começo muito divertido e entusiasmado, o que me motiva até os dias atuais a continuar a desenhar. No processo, em que fiquei responsável pelo *storyboard* e arte da nossa primeira história, comecei a focar minhas habilidades e pesquisa na criação das personagens. No entanto, descobri poucas publicações teóricas sobre o assunto ou, pelo menos, nenhuma que me fizesse ter uma noção de que aquele conteúdo era realmente direcionado à criação como um todo. O que encontrei de fato foram conteúdos práticos de configuração e uso de ferramentas para formar a imagem de uma personagem.

Outro ponto importante foi poder jogar RPG (*role playing game*) regularmente com meus amigos. Saber montar uma personagem com base em uma ficha e, mais ainda, conseguir interpretar eu mesmo a minha criação me fez ter ainda mais a noção que uma personagem não pode fugir das características dadas à ela. Adiciono que a personagem pode e deve evoluir e ganhar novas características com base em novos aprendizados, não só em jogos como também nas narrativas escritas, faladas ou desenhadas. Contudo, no RPG fugir de sua personagem é antijogo e pode causar penalidades. O RPG ressalta bastante essa importância da personagem em relação à narrativa contada. O que vale a pena ressaltar aqui é que o foco deste trabalho não repousa em narrativas ou jogos de RPG, mas somente na personagem e em como construí-las partindo de um ponto de vista mais teórico sobre o assunto.

Uma vez evidenciado o cerne deste trabalho, várias questões podem ser levantadas: *quem é a personagem? Onde ela está? O que ela veste? O que ela sente e qual seu objetivo? Com qual público ela vai conversar?* são

alguns exemplos. Mas há uma percepção aqui que essas questões também estão relacionadas à narrativa e, por isso, não se consegue desvencilhar a personagem da narrativa. Pode-se dizer que essa relação é interdependente e, por isso, este trabalho começa por mostrá-la.

A partir de Tomas Pueyo Brochard, em *Why Stories Captive* (*Por que as histórias são cativantes*, tradução de TED) - numa conferência TEDx em dezembro de 2017, vamos ver um pouco da narrativa sob a visão da neurociência e como esta explica a estrutura narrativa de Joseph Campbell, *O herói de mil faces*, também conhecida como a *Jornada do Herói* ou também *Monomito*. Vamos explicar também qual a importância da personagem por essa perspectiva. Já a partir do trabalho de Mathew Winkler (2012) iremos observar a *Jornada do Herói* mais à fundo e, no de André Vieira (2001), a estrutura de narrativas de Vladimir Propp. Fazendo ressalvas às características de cada uma, faremos uma comparação em relação às duas e, por fim, chegaremos a uma conclusão sobre o que é a personagem nessa relação *personagem-narrativa*.

E nessa crescente curiosidade que alimento até hoje, surge *Ghost in the Shell* (1991), uma história com diversas adaptações e formas diferentes das personagens serem trabalhadas. Esta obra foi também um grande divisor de águas na forma como vejo, projeto e trabalho numa história em quadrinhos, lembrando que a obra original é o mangá homônimo e que este é a base para as adaptações subsequentes. O autor, Shirow Masamune, trabalha os elementos da história de forma a associar as tecnologias experimentais da época como algo já desenvolvido e factível no tempo em que se passa a narrativa. Vemos essas tecnologias com o contexto e o aspecto visual dentro das características do *cyberpunk* e da cibercultura e analisaremos, também, estas de acordo com a pesquisa de Adriana Amaral (2005) em que ela desvenda como o estilo vai surgindo a partir da filosofia hacker dos Estados Unidos da década de 1960 e do ciberativismo, segundo Barbrook e Cameron (2001). A autora fala da hiperestética do gênero e como isto está relacionado à “inflação e abundância de signos estéticos no nosso dia a dia” (2005, p. 73) e, desta forma, construiremos nosso pensamento sobre os elementos do gênero *cyberpunk* presentes na diversas adaptações das personagens de *Ghost in the Shell*, em especial a Major *Motoko Kusanagi*. Em meio a esta análise, as percepções de Encho Chagas (2017) sobre a adaptação em animação de 1995 aparecem, exaltando o tema trabalho nesta obra, bem como seus ele-

mentos e personagens, e poderemos contrapor pontos que ele discute.

A escolha do estilo (mangá/animê) trabalhado na construção das personagens aqui, conversa com a própria obra *Ghost in the Shell*, reflete essa influência que acabo por receber dela e que sempre foi presente nas minhas leituras de trabalhos de outros autores. Assim, minha aplicação sugerida também passa a ser uma história em quadrinho (mangá).

Por fim, chegaremos em um ponto crucial da construção das nossas personagens. Todos esses elementos serão discutidos e analisados de forma semiótica, começando por Roland Barthes (1964), em que veremos a importância da língua, da palavra e da imagem na criação e desenvolvimento de uma personagem, e como aplicaremos visualmente esses conceitos dentro dos argumentos propostos por Jean Ann Wright (2005), onde ela levanta diversos tópicos importantes para a criação de personagens. O objetivo é estudar a construção de personagem utilizando o *redesign* da protagonista *Motoko Kusanagi* como um exercício prático, observando o que é necessário para que possamos trazer personagens à vida. Esse redesenho surge da necessidade de verificar a aplicação das informações pesquisadas para, no final, poder sugerir a construção rápida de uma personagem original.

Na caverna que você tem medo de entrar está o tesouro que você busca.

– Joseph Campbell

2. A NARRATIVA E A PERSONAGEM

Não há como falar de personagem sem falar de narrativa. Um está para o outro como um acorde está para uma harmonia musical. É impossível criar uma harmonização para uma música sem construir uma sequência de acordes para executá-la e, na narrativa, a personagem tem um papel similar e muito importante, talvez tanto quanto o da analogia feita. O que vamos fazer neste capítulo é entender o que é narrativa e a sua importância para poder entender a importância da personagem.

A narrativa faz parte de uma história. Ela é o seu esqueleto, sua *linha do tempo* – vamos nos lembrar dessas palavras <*linha do tempo*>, pois veremos mais à frente o motivo de usarmos essa expressão. Tomas Pueyo Brochard (2017) explica que as histórias são de duas a dez vezes mais memoráveis que os fatos e que são ferramentas poderosas, questionando o porquê de não usarmos para nos comunicarmos no nosso dia-a-dia. Enfim, por quê?

Brochard (2017) define a história pela perspectiva da neurociência, articulando-a como uma *máquina de empatia*; “um instrumento que permite entrar na mente de outra pessoa e ter as mesmas experiências, os mesmos pensamentos e os mesmos sentimentos” (BROCHARD, 2017). E a melhor forma de nos conectarmos à uma história é através das personagens.

As personagens podem ser vistas como representações de pessoas fora da ficção, na vida real. E, quanto mais suas ações, suas falas, seus sentimentos, vestimentas, etc. se aproximarem do mundo real, mais nos sentiremos próximos a elas. Teremos mais pontos em comuns e muitas situações que elas passam podem até se assemelhar com as que passamos. Eis a importância de precisarmos saber usar a empatia para criar histórias. Queremos fazer as pessoas sentirem o mesmo que as personagens sentem; queremos fazê-las se sentirem próximas das personagens e apoiá-las ou odiá-las e repudiar suas ações.

Todavia, a narrativa tem outros meios de tornar isso possível. Ela vai propor os problemas que as personagens terão de resolver. Brochard (2017)

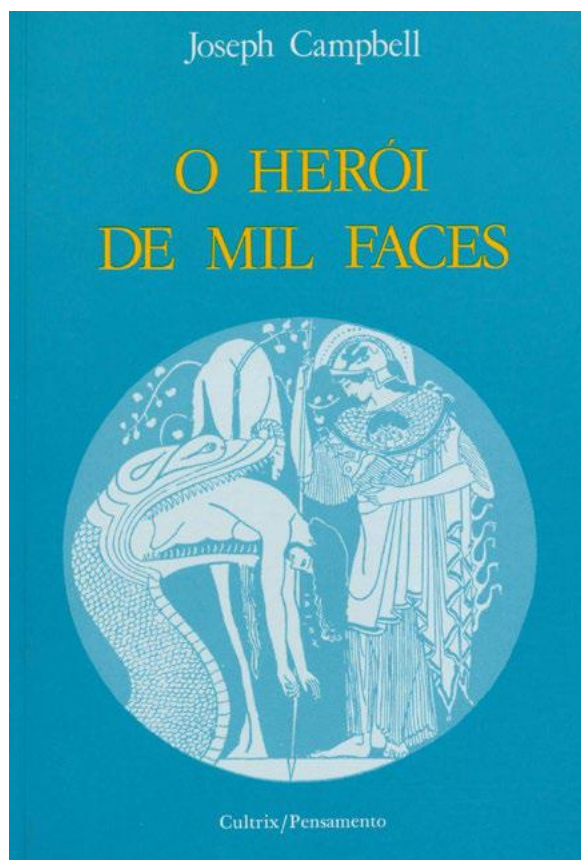
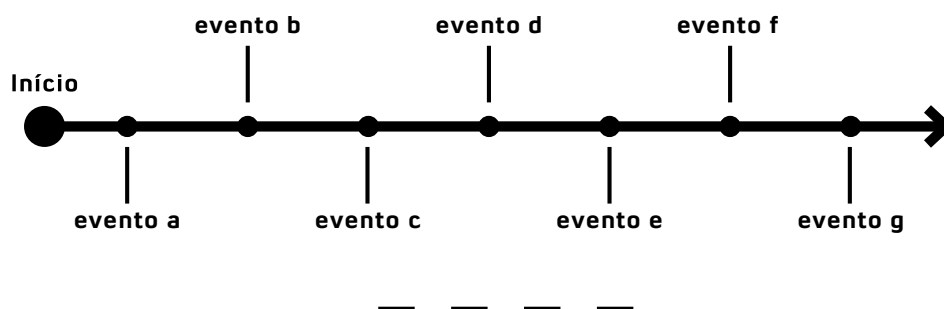


Figura 1 - Capa do Livro “O herói de mil faces” de Joseph Campbell

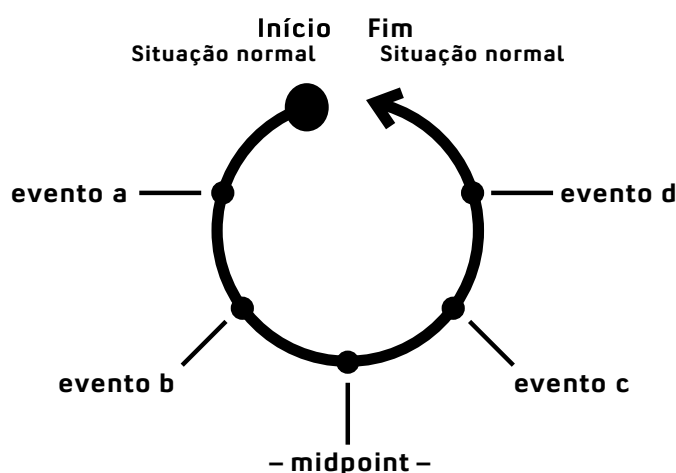
pensa em um modelo de narrativa circular, onde o final se conecta ao início da história, e ele utiliza a estrutura de narrativa de Joseph Campbell, *A Jornada do Herói* do seu livro *O Herói de Mil Faces*, escrito em 1949. Nessa estrutura, vemos um padrão de espelhamento dos acontecimentos em que a primeira metade do círculo explora o problema e na segunda metade explora a solução. “A primeira metade espelha a segunda; há uma simetria. E, sempre que há duas metades, elas têm de se conectar em algum ponto. Esse é... o *ponto central* (*‘midpoint’ insight*)” (BROCHARD, 2017).

O *ponto central* possui uma atribuição interessante por essa linha de pensamento. É nele que as personagens vão se encontrar no evento principal da história que vai dar-las o entendimento necessário para resolver o problema. E, ao fechar a estrutura linear em um círculo, Brochard define uma *Estrutura Circular* para a estrutura de narrativa supracitada, explicando que esta é *a estrutura de Resolução de Problemas* (WHY STORIES CAPTIVE, 2017). E conhecemos bem esta última, pois a vemos em diferentes campos de atuação em nossa sociedade. Basicamente, ela propõe que estabeleçamos o proble-

Esquema 1 - Estrutura de Narrativa “linear” ‹linha do tempo›



Esquema 2 - Estrutura Circular ‹Solução de Problemas›



ma e; em seguida, o exploramos; trazemos o entendimento para resolver o problema; exploramos o entendimento; e, por fim, o solucionamos.

E, como em um papel dado a esses atores, temos a narrativa como a propositora de problemas e a personagem como o resolutor destes. As histórias são, então, resoluções de problemas em que estas sendo *máquinas de empatia*, Brochard diz que

as histórias são uma forma de entrar na mente dos outros para saber como solucionamos problemas. Ou seja, as histórias são uma forma de aprendizado. [...] E, foi assim que evoluímos gostando de histórias, porque elas nos ensinam. (BROCHARD, 2017)

Começamos a ver uma relação intrínseca entre personagem e narrativa. E, quando se trata desta relação, conhecemos algumas estruturas de narrativas focadas nas personagens e suas ações. Visitemos a seguir essas estruturas que nos remontam, inclusive, à milênios de histórias contadas para nos aprofundarmos na importância da personagem no nosso estudo de construção delas.

2.1. ESTRUTURAS DE NARRATIVAS FOCADAS EM PERSONAGENS

Nos parágrafos anteriores falamos rapidamente sobre *A Jornada do Herói*, proposta por Joseph Campbell, em 1949. Nesta seção, nos aprofundaremos nela e em outras estruturas de narrativa, analisando-as e comparando-as para descobrir as similaridades entre elas, partindo da mais antiga até chegar, por fim, na mais recente.

Dos estudos mais antigos de narrativas temos a *Poética de Aristóteles* (1992 apud VIEIRA, 2001), escrito por volta de 355 a.C. e um dos estudos mais influentes até hoje sobre o tema, fazendo uma análise aprofundada da tragédia e se torna referência no entendimento da narrativa para os estudos posteriores. De forma resumida, Bremond (1966 apud VIEIRA, 2001), seguindo a *lógica Aristotélica*, elabora uma estrutura em três atos divididos em 1) início, 2) meio e 3) fim. Simples assim. Essa divisão também pode trazer o item 2) *meio* como desenvolvimento, onde a trama vai se desenrolar.

A narrativa volta a ser estudada¹ no século passado por Vladimir Propp (1983 apud VIEIRA, 2001) no seu estudo sobre *a morfologia dos contos de fadas russos*, onde descobriu que muitas das vezes esses contos emprestam as mesmas ações a personagens diferentes. Diferente da *lógica Aristotélica*, já podemos observar em seu estudo essa percepção *ação-personagem* e funções que são designadas e repartidas entre eles segundos certas esferas de atuação. E estas seguem três possibilidades: a esfera corresponde exatamente à personagem; uma única personagem ocupa a mais de uma *esfera de ação*; uma única esfera de *atuação* se divide entre várias personagens. As *esferas de ação* são as seguintes:

- *esfera de ação do agressor;*
- *esfera de ação do doador;*
- *esfera de ação do auxiliar;*
- *esfera de ação da princesa e seu pai;*
- *esfera de ação do mandatário;*
- *esfera de ação do herói e;*
- *esfera de ação do falso herói.*

As três possibilidades demonstram a flexibilidade que as personagens

1 Haviam, sim, estudos anteriores a Propp. Contudo voltados ainda à narrativa dramática encontrada na *Poética* de Aristóteles.

têm em relação às esferas e, assim, Propp (1983 apud VIEIRA, 2001) propõe uma estrutura de narrativa de até 31 funções – lembrando que sua estrutura “só diz respeito ao folclore, não constituindo uma particularidade do conto enquanto conto, assim o conto enquanto categoria literária não está submetido a estas regras” (idem, p. 600). Vejamos a seguir:

1. Um dos membros da família afasta-se de casa.
2. Ao herói impõe-se uma interdição.
3. A interdição é transgredida.
4. O agressor tenta obter informações.
5. O agressor recebe informações sobre a sua vítima.
6. O agressor tenta enganar a sua vítima para se apoderar dela ou dos seus bens.
7. A vítima deixa-se enganar e ajuda assim o seu inimigo sem o saber.
8. O agressor faz mal a um dos membros da família ou prejudica-o.
9. (a) Falta qualquer coisa a um dos membros da família; (b) um dos membros da família deseja possuir qualquer coisa.
10. O herói-que-demanda aceita ou decide agir.
11. O herói deixa a casa.
12. O herói passa por uma prova, um questionário, um ataque, etc., que o preparam para o recebimento de um objeto ou de um auxiliar mágico.
13. O herói reage às ações do futuro doador.
14. O objeto mágico é posto à disposição do herói.
15. O herói é transportado, conduzido ou levado perto do local onde se encontra o objetivo de sua demanda.
16. O herói e seu agressor confrontam-se em combate.
17. O herói recebe uma marca.
18. O agressor é vencido.
19. A malfeitoria inicial ou a falta são reparados.
20. O herói volta.
21. O herói é perseguido.
22. O herói é socorrido.
23. O herói chega incógnito à sua casa ou a outro país.
24. Um falso herói faz valer pretensões falsas.
25. Propõe-se ao herói uma tarefa difícil.
26. A tarefa é cumprida.

- 27. O herói é reconhecido.
- 28. O falso herói ou o agressor, o mau é desmascarado.
- 29. O herói recebe uma nova aparência.
- 30. O falso herói ou o agressor é punido.
- 31. O herói casa-se e sobe ao trono.

Segundo Vieira, Propp ainda levanta quatro teses fundamentais:

- 1) os elementos constantes permanentes, do conto são as funções das personagens, quaisquer que sejam as funções e qualquer que seja o modo como são preenchidas estas.
- 2) O número das funções do conto maravilhoso é limitado;
- 3) A sucessão das funções é sempre idêntica.
- 4) Todos os contos maravilhosos pertencem ao mesmo tipo no que diz respeito à estrutura. (VIEIRA, 2001, p.599)

Todavia, fazendo uma revisão dos estudos de Propp, Bremond (1966 apud ADAM, 1985 apud VIEIRA, 2001) explica a natureza cronológica da história através dessa *lógica Aristotélica*, em que esta implica que um evento 1º comece (= antes) , 2º se desenvolva (= durante) e 3º termine (= depois) e estabelece uma lógica das possibilidades que esclarece o encadeamento de ações, virtualidades e atualizações. E, embora Bremond pareça “retroceder” aos entendimentos de Aristóteles, ainda assim, considerar essa proposta possibilita que a estrutura possa ampliar seu uso nas narrativas em geral. Pode-se pegar, por exemplo, a estrutura de Propp e enxergá-la como um recorte ou um desdobramento da *lógica Aristotélica*.

Outro esquema de narrativa que pode seguir essa linha de pensamento é a *Jornada do Herói* (CAMPBELL, 1949 apud WINKLER, 2012). O *Monomito*, como também é conhecida essa estrutura, propõe que os heróis que conhecemos são variantes do mesmo herói. E, assim como demonstrado por Tomas Brochard (2017) através da *Estrutura Circular*, podemos pensá-la como um ciclo que começa e termina no mundo normal do herói, contudo a missão se passa em um mundo *especial*, não conhecido – embora essa estrutura é melhor explicada através do espelhamento proposto, em que a história começa numa *situação normal* e termina numa nova *situação normal*. Esse mundo desconhecido, no entanto, não se trata necessariamente de algo sobrenatural ou fantasioso, mas podendo, de fato, ser uma realidade que não é de vivência da personagem. Um exemplo é uma personagem que sempre viveu no Rio de Janeiro e, por uma sequência de acontecimentos, passou a viver em Tóquio, no Japão. A partir dessa missão, que se passa nesse mundo extraordinário,

há pelo menos doze eventos-chave. A estrutura apresenta:

1. **Status-quo (situação normal):** o herói está em sua vida ordinária;
2. **Chamado para a aventura:** o herói recebe um convite/desafio;
3. **Assistência/suporte:** o herói recebe ajuda de alguém mais velho/experiente ou conhece seus aliados, pessoas que o ajudaram na sua jornada;
4. **A partida:** o herói cruza a linha que separa seu mundo e parte em direção ao mundo especial;
5. **Testes:** o herói enfrenta os primeiros desafios da sua jornada ou é testado no novo mundo;
6. **Abordagem:** o herói é confrontado com revelações, enfrenta seus maiores medos, um terrível monstro ou vilão;
7. **Crise:** o herói passa pelo seu momento mais difícil, podendo estar face-a-face com a morte e com a possibilidade de morrer para poder, então, renascer;
8. **Tesouro²:** o herói obtém uma recompensa, um reconhecimento, poder, sabedoria, etc.
9. **Desfecho:** pode variar entre as histórias. O herói derrota o monstro/vilão ou é perseguido por ele;
10. **Retorno:** o herói retorna ao seu mundo de origem;
11. **Vida Nova:** o herói recomeça sua vida. Sua jornada o mudou e agora seus novos poderes trouxeram novas responsabilidades;
12. **Resolução:** as tramas do enredo são resolvidas;
13. **Status-quo (situação normal):** nada mais é o mesmo e o herói tem uma nova realidade.

A *Jornada do Herói* de Campbell, diferente da proposição de Propp sobre a estrutura dos contos russos, é um esquema que é aplicável de modo geral. Contudo, ao enumerar essas duas estruturas de narrativa, já se pode observar algumas semelhanças entre o *Monomito* e a *morfologia dos contos russos*. Por exemplo, é possível relacionar o evento-chave 4. *Testes* a 12. *O herói passa por uma prova, questionário, um ataque, etc. que o prepara para o recebimento de um objeto mágico* e a 13. *O herói reage às ações de um futuro doador*; também é possível fazer o mesmo com 7. *Tesouro* relacionando-o a 14. *O objeto mágico é posto à disposição do herói*. Valendo lembrar que esses *eventos-chave* enumerados recebem diferentes possibilidades nar-

2 No original, Treasure: tesouro ou recompensa; tradução nossa. Aqui utiliza-se “Tesouro” para evitar redundâncias na descrição do *evento-chave*.

rativas dependendo do contexto de cada história, isto é, o sentido de um item enumerado não possui um significado literal, ficando a cargo das situações decorrentes da narrativa dessas histórias.

Indo mais além desta relação, o mais importante de se perceber nesses esquemas é *o herói que executa alguma ação ou alguém ou alguma situação impõe alguma coisa ao herói* em quase todos itens dessas duas estruturas de narrativa. Basicamente, mostra-se a importância das personagens nos acontecimentos de uma história. Examinamos isso na *proposição narrativa* – unidade mínima da narrativa definida por Adam (1985 apud VIEIRA, 2001) como a “combinação de uma ou mais funções com um ou mais atores” (p. 601) – em que existe um “*Agente* (A1), “que inicia uma ação ou cuja intervenção modifica o curso das coisas”; o *Paciente* (A2), que se submete à transformação; e por fim o *Objeto* (A3), que ocupa o lugar de instrumento” (idem); a exemplo dado pelo próprio Vieira (2001), *Margarida (A1) ameaçou seu marido (A2) com um rolo de massa (A3)*. Assim, “uma proposição narrativa se apresenta como um predicado relacionado a ‘n’ argumentos-papéis narrativos” (ADAM, 1985 apud VIEIRA, 2001, p. 601), onde o predicado é uma função (um fazer; uma ação) e argumentos-papéis são os atores (personagens e/ou objetos), e a sequências dessas proposições formam um texto narrativo, segundo André Vieira (p. 601).

Para verificar essa importância das personagens nessas estruturas narrativas, peguemos uma obra e a condicionaremos a *Jornada do Herói*, escolhida por ser um esquema aplicável em histórias em geral. Aqui, *Ghost in the Shell*³, adaptação animada do mangá⁴ lançada em 1995, é um bom exemplo da aplicação dessa estrutura. A trama, logicamente, tem uma ambientação que entrega o contexto da narrativa, ela indica o espaço e o tempo da história – que, neste caso, é um Japão futurista. Porém, o ambiente em si não é tão importante e passamos boa parte da animação atentos às ações das personagens, o que acontece a elas e seus questionamentos internos, principalmente os da personagem principal. Assim, fazendo a análise, temos:

3 Título original no Japão: *Polícia de Choque Móvel Blindada* (em Japonês: 攻殻機動隊, Hepburn: Kōkaku Kidōtai) ou *Batalhão de Choque Móvel Blindado*. Tradução nossa.

4 Escrito e ilustrado por *Masamune Shirow* (em Japonês: 士郎正宗). Publicado pela primeira vez no Japão em 1991 pela Editora Kodansha (Kodansha LTDA), Tokyo. No Brasil, teve os direitos de publicação cedidos a Editora JBC, São Paulo.

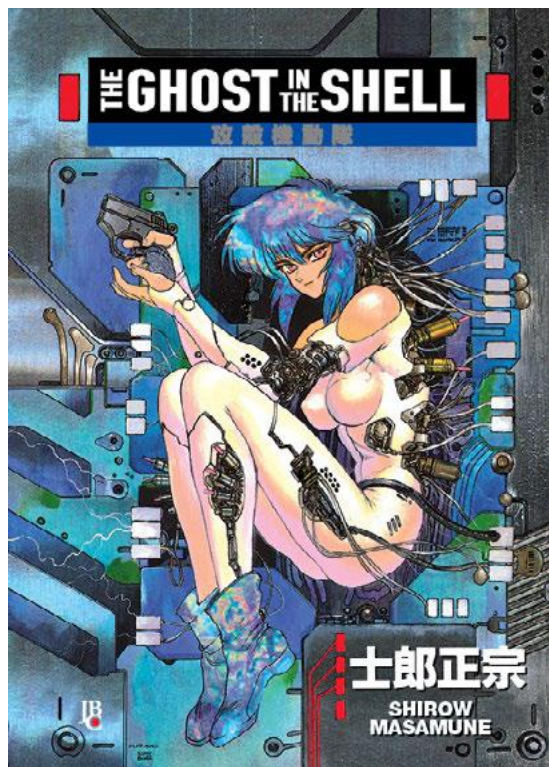


Figura 2 - Capa do mangá “The Ghost in the Shell” (GitS). Mangá de *Ghost in the Shell*, escrito e ilustrado por Masamune Shirow em 1991.



Figura 3 - Cartaz do filme animado “O Fantasma do Futuro”. Filme animado de *Ghost in the Shell*, lançado em 1995 e conhecido no Brasil como *O Fantasma do Futuro*.

1. **Status-quo** › A Major, *Motoko Kusanagi*, é apresentada, juntamente com o contexto da história.
2. **Chamado para a Aventura** › A Major e os personagens à sua volta são confrontados quando o corpo da intérprete do Ministro do Exterior é hackeado e o Mestre dos Fantoches é citado pela primeira vez; um desafio é proposto aqui, um “vilão” é apontado.
3. **Assistência/Suporte** › Personagens do *Setor 9* são apresentados; conhecemos os aliados, as pessoas que irão ajudar a Major na sua Jornada: os colegas de trabalho que pertencem ao *Public Security Section 9*⁵ (*Daisuke Aramaki, Batou, Ishikawa, Togusa, etc*).
4. **Partida** › Major sai em busca do Mestre dos Fantoches, alguém ainda desconhecido e que não se sabe onde encontrar, junto aos outros membros do *Setor 9*.
5. **Testes** › Os personagens do *Setor 9* perseguem dois antagonistas em um caminhão de lixo, estes personagens antagonistas têm memórias falsas implantadas e são confrontados pela Major e seus aliados, a identidade do Mestre dos Fantoches está envolta em mistério, Major revela questionamentos em relação à sua própria existência.
6. **Abordagem** › Mestre dos Fantoches faz contato com a Major.
7. **Crise** › – **MIDPOINT** – Mestre dos Fantoches é capturado, hackeia o quartel-general do *Setor 9*, têm seu corpo capturado pelo *Setor 6* e descobre-se que ele é uma inteligência artificial resultado de um projeto secreto daquele setor. O *Setor 9* e o *Setor 6*, separadamente e com objetivos diferentes, iniciam perseguição e embate para recuperar o corpo do Mestre dos Fantoches.
8. **Recompensa** › Major obtém respostas aos seus questionamentos existenciais, cumprindo seu objetivo pessoal, ao se conectar ao Mestre dos Fantoches.
9. **Desfecho** › Major e Mestre dos Fantoches se unem e seus corpos são destruídos, dando fim à perseguição e fazendo acreditar que o Mestre dos Fantoches havia sido derrotado.
10. **Retorno** › Major é reconectada a um novo corpo e acorda de seu estado inerte/inconsciente.
11. **Vida Nova** › Major e Mestre dos Fantoches revelam não ser nem um, nem outro. Existência única de dois indivíduos que podem se conectar e navegar livremente pelo mundo digital.

12. Resolução › Major e Mestre dos Fantoches livres e conectados à rede para explorar.

13. Status-quo › Essa nova realidade se torna a nova situação normal da personagem.

Nesta análise vale destacar que, quando é dito “o *Setor 9* isso” ou “o *Setor 6* aquilo”, está se falando de um grupo de personagens. Existem, por vezes, palavras e expressões que agrupam personagens que estão em um mesmo contexto que, neste caso, é um contexto institucional; o *Setor 9* representa um grupo de personagens que trabalham na mesma instituição. Este tipo de característica permite que, em determinados momentos, estas expressões adquirem papéis de personagem dentro de uma narrativa, um *papel representativo*.

O Setor 9 › personagens que trabalham no Setor 9 › Major, Batou, Ishikawa, etc.

Ex.: O *Setor 9* capturou o Mestre dos Fantoches. (É o mesmo que dizer que os a equipe de personagens que trabalham no *Setor 9* capturou o vilão)

De forma análoga, também existem outras palavras que podem ser um apelido, ou que podem designar um cargo ocupado pela personagem, desempenhando o mesmo papel de representação – *Motoko Kusanagi* é a personagem, Major é o seu apelido/cargo.

Através desse exercício analítico, verifica-se o caráter de importância que a personagem recebe nas narrativas. No *Monomito* temos o *herói/vilão que age* e, temos também, o *herói/vilão que sofre alguma ação* estabelecidos de forma bem clara ao longo dos *eventos-chave* da estrutura. Como um adendo, vale ressaltar que estruturas de narrativa podem ser seguidas à risca ou não. Estas podem ser vistas e utilizadas como uma ferramenta para melhor organizar uma história.

Por fim, ao abordar a cronologia nas narrativas, Vieira (2001) mostra que a narrativa se revela como o caráter temporal da experiência humana (p. 605) e, sobre a noção de *Mimese* em Aristóteles segundo os estudos de Ricoeur (1994 apud VIEIRA, 2001), que “o caráter das personagens nos remete ao universo simbólico da cultura, o qual diz, por exemplo, como os homens e mulheres devem ser ou agir em determinadas situações” (p. 606). Assim, uma personagem bem construído dentro de uma narrativa que tenha seus eventos bem elaborados, criando uma relação harmoniosa entre estes – e isto não

quer dizer que um é independente do outro, muito pelo contrário –, permite que uma história seja contada com bons resultados. É claro, soma-se a isto uma trama bem resolvida ao seu final. Em síntese, as ações das personagens demonstram suas experiências, e a evolução destas, no decorrer da narrativa e se conecta com quem a história está sendo contada.

2.2. INTERDEPENDÊNCIA ENTRE NARRATIVA E PERSONAGENS, AGENTES DE UMA HISTÓRIA

Precisamos retornar em alguns pontos aqui. A partir do que foi dito anteriormente que a narrativa é como um esqueleto de uma história, temos que esmiuçar um pouco mais e visualizar um pouco mais a fundo onde a personagem está nisto.

A analogia feita previamente entre história e música é um exemplo que pode ajudar. A música é o todo; é possível encontrar a relação entre som e silêncio em cada instrumento, ritmos, melodia e harmonia. Estas duas últimas possuem uma relação bastante simbiótica: uma segue a outra e podem ser construídas uma a partir da outra, a depender do processo de quem está compondo. Contudo é na harmonia que se encadeia a sequência mais rítmica e “lógica” da música.

Numa harmonização, se encontra a *Progressão de Acordes*, também conhecida como *Cadência Harmônica*, construída através de uma sequência lógica de notas musicais (escalas). Por definição, *Melodia* é uma sequência de notas executadas em *intervalos melódicos*, ou seja, uma sequência de sons executados individualmente onde é possível identificar as notas em específico, por consequência também a escala, com mais facilidade; *Harmonia* é uma sequência de notas executadas em *intervalos harmônicos*, que são dois ou mais sons executados simultaneamente. A *Cadência Harmônica* utiliza uma escala para definir uma tonalidade ao gerar acordes, adicionando a cada nota desta escala um intervalo de terça executada simultaneamente à anterior. Ao adicionar dois intervalos de terças obtém-se um acorde denominado tríade e de tétrade adicionando três intervalos. A sequência de acordes gerados num processo de cadenciamento harmônico resulta na estrutura que dará uma determinada “cara” à música.

Resumindo, talvez, de forma grosseira, o elemento mais básico de uma

música é a *nota* e, a partir dela, pode-se definir uma *escala*, em seguida, uma *harmonia*, *tonalidade* e, por fim, a *música* em si.



Esmiuçamos a música e vimos que ao somar elementos básicos pode-se formar mais elementos e criar estruturas – soma-se isso ao ritmo, à inserção de mais instrumentos e alternância entre som e silêncio. Tudo isso atuando ao mesmo tempo. Numa história podemos fazer algo similar.

Em primeiro lugar, temos a história em si – ela é o todo e tudo o que é preciso para entendê-la deve estar contido nela, ou seja, temos elementos mais básicos organizados de forma a gerar estruturas e que atuam simultaneamente. A história não precisa, necessariamente, ser o exato intervalo cronológico que vai ser contado – do instante que se começa até o final. Ela teria informações, inclusive, do que acontece antes e depois do que é contado; a parte em que se apresenta a história, como se fosse um recorte do todo, é que seria a narrativa. E já foi visto na seção anterior estruturas de narrativa aplicáveis e que se podem usar como ferramenta para organizar a história, mesmo que não seja seguida à risca, então não será debatido novamente nesta seção. E é deste ponto que este trabalho propõe a narrativa como um “esqueleto” da história.

Têm-se, então, a história equiparável à música por representarem o todo – ou a soma de todos os elementos. A narrativa à harmonização, por exemplo, por organizarem e darem um sentido “lógico”. Por fim, como elementos básicos que vão constituir a narrativa, encontram-se personagens e cenários ou ambientação. Estes se complementam de forma a “coexistirem” dentro do mesmo contexto.

As personagens são construídas por diversos elementos ainda menores, que podem ser visuais ou não – características físicas, roupas, acessórios, linguagem falada, linguagem corporal, cores, etc. – ao se agrupar, se justapor, se somar e/ou se complementar, como se fossem notas para formar um acorde. A personagem é como um acorde e estes elementos são as notas. Assim, pode-se fazer um esquema parecido com o que foi feito com a música.

Contexto → Elementos Visuais e Não-Visuais → Personagem → Narrativa → História

Onde os *Elementos Visuais e Não-Visuais* são o conjunto apresentado no parágrafo anterior e simultaneamente à *Personagem* está o *Cenário* e/ou *Ambientação*.

Contexto → Elementos Visuais e Não-Visuais → Personagem Cenário / Ambientação → Narrativa → História

Mas o que a *Personagem* é para a *Narrativa*? Ou melhor, o que é a *Personagem* dentro da *Narrativa*?

Primeiro é preciso fazer algumas associações. A percepção que este trabalho pressupõe é de que a história tem um “quê” de representação do real, no sentido de que ela segue uma cronologia de eventos e de que, na história da humanidade, os mitos e lendas são formas de narrar fatos e acontecimentos “inexplicáveis” para o que não se sabia ou não se conhecia sobre o mundo há muito tempo atrás. Dessa forma, Aristóteles retorna, não com a estrutura de narrativa mostrada na seção anterior, mas com o *Princípio da Causalidade*. Este, que é um dos axiomas do método científico, diz que a *Causalidade* relaciona dois eventos A (a causa) e B (o efeito), sendo o segundo evento uma consequência do primeiro. Como exemplo de que ela está presente também na narrativa, e não somente como um princípio científico, vide a supracitada *proposição narrativa* (Adam, 1985 apud VIEIRA, 2001), quando esta se apresenta em conjunto com outras *proposições* em sequência. Por definição, uma *sequência* é uma quantidade de coisas ou eventos consecutivos no espaço ou no tempo; assim, a narrativa também teria, além da característica de uma estrutura ou esqueleto de uma história, a característica de *linha do tempo*, tal que uma sucessão de eventos e ações irão ordenar os acontecimentos da história – que pode ser observado na *Morfologia dos Contos Russos* de Vladimir Propp (1983 apud VIEIRA, 2001) e, também, na *Jornada do Herói* de Joseph Campbell (1949, apud WINKLER, 2012) ao verificar que estes apresentam seus itens enumerados por *eventos-chave* em sequência.

Como consequência dessa proposição, e de que se assumiu anteriormente a *personagem* na narrativa como aquele que age ou que tenha alguma ação associada a ela, o efeito das ações poderá ter início nas personagens

ou, ao menos, ter a consequência de alguma ação recaindo sobre ele. Consideremos, então, a narrativa como um elemento que também pode sugerir ações, junto às personagens. Como?

Ora, a narrativa pode agir ao propor *situações-problema* às personagens. Por exemplo, vejamos a seguir uma situação hipotética: *Kusanagi Motoko, ao estar observando a cidade no topo de um edifício, escuta um som de tiro vindo de uma arma de fogo; a personagem percebe um assalto à banco naquele momento e ela precisa libertar os reféns ao mesmo tempo em que precisa combater os bandidos*. O trecho acima demonstra uma ação acontecendo no banco em que a situação proposta não apresenta personagens em um primeiro momento, mas há um problema a ser resolvido pela *Major*. E, embora a personagem, ao agir em resposta ao problema, venha a interagir com quem deu início àquele acontecimento – no caso, os bandidos –, ele não tem o conhecimento total da situação que se passa no banco. A nossa heroína acaba por reagir a uma proposição da narrativa⁶ que é uma consequência da ação de personagens terceiros. Cronologicamente, a sequência de ações se dá por: 1) os bandidos agem ao assaltar o banco, 2) a narrativa reage ao apresentar de alguma forma essa situação à *Major* e 3) a heroína age/reage em resposta à situação apresentada – ela reage, então, indiretamente às ações dos bandidos.

Na definição de *proposição narrativa* de Adam (1985, apud VIEIRA, 2001), têm-se um *Agente* que inicia uma ação ou que cuja intervenção promove uma alteração no curso dos acontecimentos e se têm, também, um segundo *Agente* (que Adam nomeia por *Paciente*) que se submete a essas transformações. No exemplo anterior, os bandidos são *Agentes* por iniciarem uma ação que altera a situação normal da cidade, pois um assalto a um banco não é um acontecimento corriqueiro; a *Major* é uma *Paciente* por se submeter às ações/transformações iniciadas pelos bandidos, mas também é um *Agente* pois sua reação vai sugerir uma nova transformação de retorno à *situação normal* – a heroína pode ser considerada uma *Agente* e *Paciente* ao mesmo tempo; e narrativa por sempre se submeter às transformações geradas pelas personagens. Assim, quando a narrativa “agir”, esta ação será tal que já estará assumindo uma reação de uma personagem. Seguindo o modelo,

6 *Nota:* não confundir com *proposição narrativa*. Aqui o sentido é de que a narrativa propõe uma situação, diferente da definição de Adam (1985 apud VIEIRA, 2001, p. 601).

peguemos um exemplo de “ação” narrativa: *uma personagem qualquer entra em uma casa abandonada; ao andar pela casa velha e arruinada, uma ripa de madeira cai por sobre ela quase atingindo-lhe a cabeça*. A casa não é uma personagem, tampouco a ripa de madeira é. Estes são ambientes/cenários e um objeto pertencente ao primeiro. Contudo, ainda assim existe essa ação que aguarda uma reação para que haja uma sequência que transforme a situação, encaminhando a história na direção que esta tem que ir. Fazendo valer o lembrete que a narrativa não é uma personagem para realizar uma ação, propriamente dita. Todavia, a ela isso se torna possível pela proposição de problemas que terão de ser resolvidos.

Em termos de ação, a associada pela personagem poder-se-ia descrevê-la por uma *ação direta* ou *ativa*; enquanto que ela age e reage ativamente a outras personagens e às *situações-problemas* propostas pela narrativa, sendo portanto um *agente ativo* dentro da história. Já a ação associada pela narrativa, seria possível considerá-la por uma *ação indireta* ou *passiva*; agindo através das situações-problemas e reagindo passivamente às ações das personagens, trazendo os desdobramentos e conclusões destas, sendo portanto um *agente passivo* dentro da história. E, para que haja transformações que alimentem a sequência cronológica, é preciso que exista um *canalizador* que dinamize ações e reações dentro de uma história.

Este trabalho propõe, neste capítulo como um todo e através das análises contidas nele, o entendimento que a personagem é esse *catalisador*. Tal é a interdependência que existe na relação entre narrativa e personagem que vimos nesta seção a personagem como elemento constituinte da narrativa.

2.3. DA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E ALGUMAS FERRAMENTAS

A personagem é uma estrutura complexa que relaciona características visuais e de personalidade (psicologia). De forma geral, não é preciso ser um psicólogo para atribuir personalidades, e nem artista para elaborar um visual, a uma personagem — como exemplo: pode-se dizer que um escritor não é um e nem outro (embora até possa ser, nada impede), contudo esse profissional pode criar e descrever personagens em seus trabalhos —, uma vez que esta se faz presente em diversas mídias (filmes, livros, animações, histórias em quadrinhos, *videogames*, músicas, etc.). Pode ser observado, até mesmo, uma mesma personagem aparecendo em diferentes mídias. A

personagem *Kusanagi Motoko*, por exemplo, aparece primeiramente em mangá e foi adaptada, posteriormente, em animações, jogos de *videogames*, *light novels*, filmes *live actions* e peças de teatro — exemplo demonstra que uma personagem pode ser *transmídia*.

A criação de personagens traz uma série de abordagens diferentes com propostas diversificadas que demonstram a amplitude de ferramentas e discussões sobre o assunto. Nesse quesito, Jean Ann Wright (2001) reflete de forma bastante ampla e completa o desenvolvimento de personagem.

Você vai querer que cada um deles seja tão diferentes de outros quanto possível. Essas diferenças permitem seus personagens a se conflitarem e se relacionarem de formas divertidas. Você provavelmente irá querer começar por escrever uma biografia ou uma ficha técnica para cada um de seus principais personagens. Se você é um artista, talvez preferirá começar por desenhar os personagens. Frequentemente, escritores escolhem roteirizar cenas entre personagens para ver como eles irão reagir.⁷ (WRIGHT, 2001, p. 59)

Wright (2001) sugere “pensar suas personagens como atores reais. Saiba quem elas são então saberá o que farão”⁸ (p. 59). Então, a autora discursa sobre os tipos de pessoas resgatando os tipos de caracterização da Idade Média (tipos de personagens da Comédia Clássica Romana) — com alguns métodos —, classificações de tipos de Carl Jung e até mesmo sugere o uso da astrologia como método. A autora ainda elabora uma ficha com título “Perfil da Personagem” (ANEXO 1) onde indica tópicos, que podem ser utilizados para refletir e responder, servindo como guia na criação de diferentes personagens e como ferramenta bastante útil para qualquer criador. Wright (2001) levanta pontos nesta ficha como nome, idade, gênero, aparências, maneirismos, habilidades, personalidade, local de nascimento, ocupação, família e *hobbies*, por exemplo — dos mais importantes que podem ser citados. Isso tudo é bastante importante, inclusive, por poder embasar questões visuais de uma personagem

7 You'll want each of them to be as different from the others as possible. Those differences allow your characters to conflict and to relate to each other in funny ways. You'll probably want to start by writing a biography or fact sheet for each of your main characters. If you're an artist, you may prefer to start by drawing the characters. Often writers choose to script scenes between characters to see how they'll react. Tradução nossa.

8 Think of your characters as real actors. Get to know them so you know what they'll do. Tradução nossa.

Quando você está escrevendo sobre alguém do gênero oposto, alguém mais velho ou mais novo, alguém com incapacidades, alguém de outra cultura ou estilo de vida que outro que você conhece bem, considere o que você escreve. Esteja atento às nuances. Pense nas pessoas em termos de multidimensões. O que esses personagens fazem em seus tempo livre? Quais são seus relacionamentos sociais nas suas folgas, nas escolas, ou no trabalho?⁹ (WRIGHT, 2001, p. 61)

Quer sejamos artistas ou não, psicólogos ou escritores, pensar nas personagens além das atribuições profissionais que nos caracterizam como criadores nos permite conceber estas personagens com completude e complexidade de forma concreta para que estas possam alcançar profundamente o público com empatia e identificação. É preciso, então, estar ciente do poder que personagens têm em uma história e na relação que estas podem criar com as pessoas.

9 When you're writing about someone of the opposite sex, someone older or younger, someone with disabilities, someone from another culture or lifestyle than the one you know well, consider what you write. Be aware of nuances. Think of people in terms of multidimensions. What do these characters do in their spare time? What are their relationships socially at play, at school, or at work?. Tradução nossa.

3. A PERSONAGEM E O CONTEXTO

Imaginar uma página em branco e, desenhado nela, uma personagem. Um fundo branco e livre de quaisquer elementos que a coloque em um cenário ou ação. Se aquela personagem não estiver trajada com vestimentas que a insira em uma situação específica, torna-se difícil supor em que tipo ou gênero de história ela se apresenta.

A importância da presença de elementos como um fator determinante no reconhecimento de gênero literário — seja ele ilustrado ou escrito, até mesmo contado — permite que uma personagem ganhe uma identidade que a associe somente à história a qual ela pertence. Uma vez que esta identidade esteja definida, a dissociação dos elementos pertencentes a um gênero literário em relação a uma personagem não elimina o pertencimento desta a sua história. Ou seja, após a personagem ganhar a identidade dela como parte de uma história em específico não anula o reconhecimento desta identidade quando a personagem está fora do contexto da história. Vide o esquema feito anteriormente, onde temos o contexto ditando quais elementos estarão presentes na história e que determinam a identificação da personagem como parte dela.

No capítulo anterior, foi tido como exemplo a obra *Ghost in the Shell* enquanto objeto de análise da *Jornada do Herói*. Naquele momento, apontou-se rapidamente o contexto da história observando a ambientação que determinam um espaço e um tempo. E, neste momento, o presente capítulo visa, através do contexto apontado, verificar os elementos visuais e não-visuais presentes na obra e como eles impactam posteriormente na criação de uma personagem e a inserção desta na história que vai ser contada. Evidentemente, o objeto não foi escolhido aleatoriamente. A obra de Masamune Shirow consta haver um número considerável de adaptações¹, as quais se tornam interessantes para uma análise um pouco mais aprofundada de uma mesma personagem na mesma história, porém em diferentes narrativas. Valendo lembrar que, durante o debate no capítulo anterior, história e narrativa são coisas similares e fáceis de serem consideradas a mesma coisa, porém

1 Além dos três volumes da obra original, escritos e ilustrados por Masamune Shirow, duas adaptações em mangá, cinco filmes, duas séries televisivas, quatro Original Video Animation (O.V.A.), uma peça teatrais, três Novels e quatro jogos de videogames.

não são. Destaca-se aqui, novamente: a história é o todo e a narrativa pode ser definida como o espaço de tempo que compreende o intervalo da história que quer ser contada.

Este trabalho não irá utilizar, como objeto de análise, todas as adaptações da obra original e, sim, as que mais se destacam no conhecimento coletivo desta — o mangá (1991), original e que resultou no restante: o filme animado homônimo (1995), as séries animadas para televisão *Stand Alone Complex* (S.A.C., de 2002, 2007 e 2020) e *Arise* (2013 e 2015) e, por fim, o filme Live Action homônimo a obra original (2017). Salientando, também, que este não pretende dar como palavra final a aplicação do resultado, considerando as aplicações subsequentes ao estudo deste, apenas as características do gênero literário contido na obra supracitada, i.e, o objeto de estudo dar-se-á apenas como exemplo do que poderá ser feito em estudo trabalho de criação de personagens. O que pode imputar a mesma abordagem de construção e pesquisa a gêneros diferentes durante o processo de construção de uma personagem.

Adiante... com uma grande base referências é necessário apontar aqui o contexto exato da obra. Anteriormente, o espaço e o tempo em que se passa a história foi dito por ser um Japão futurista. Isto não está errado. Por exemplo, o filme animado *Ghost in the Shell* (1995) apresenta o mundo que é exibido no longa contextualizando-o, logo no início, da seguinte forma “*Num futuro próximo, as redes corporativas chegam às estrelas. Luz e elétrons fluem por todo o universo. O avanço da computadorização, no entanto, ainda não pôs fim às nações e grupos étnicos*” e que se passa no Japão. Contudo, o gênero literário apresentado na obra como um todo e que resume este cenário é o *Cyberpunk*, o qual veremos mais a fundo durante o capítulo, além de uma apresentação ao mundo da história.

3.1. SEMIÓTICA

Numa história, as representações das personagens, dos objetos, vestimentas e afins, nos faz repousar sob questões semióticas — por mais que haja esses elementos inseridos textualmente, como em um livro, por exemplo, a semiótica ainda dá conta de tratar dessas representações e seus significados. Dessa forma, os signos podem ser trabalhados textual e imagetivamente.

Barthes (1964) explica, rapidamente, a importância do saber que, por vezes, necessita de certa especificidade acerca dos signos. Ele começa por analisar uma publicidade de embalagem de molho de tomate, *Panzani* — aparentemente uma marca francesa —; ao descrever os signos presentes (imagem e texto), ele chega, através do conjunto dos elementos contidos na embalagem, aos significantes do frescor (dos alimentos, ingredientes do molho) e da *italianidade* — um reforço do estereótipo cultural ao destaque das cores presentes na embalagem e na assonância italiana do nome da marca —, além da representação dos alimentos, remetendo a um significado estético da “natureza-morta”, o que exige um saber cultural e que remetem a significados globais — por mais que o autor venha a dizer que haja um paradoxo na codificação da mensagem (1964, p. 30).

Analisando a fotografia na embalagem, Barthes (1964) propõe três mensagens: “uma mensagem linguística, uma mensagem icônica codificada e uma mensagem icônica não codificada” (p. 30).

É, pois, necessário rever cada tipo de mensagem explorando-a em sua generalidade, sem esquecer que buscamos compreender a estrutura da imagem em seu conjunto, isto é, a relação final das três mensagens entre si. Todavia, uma vez que já não se trata de uma análise “ingênua”, e sim de uma descrição estrutural, modificaremos um pouco a ordem das mensagens, invertendo a mensagem cultural e a mensagem literal; das duas mensagens icônicas, a primeira está como que gravada sobre a segunda: a mensagem literal aparece como *suporte* da mensagem “simbólica”. Sabemos que um sistema que adota signos de outro sistema, para deles fazer seus significantes, é um sistema de conotação; podemos, pois, desde já afirmar que a imagem literal é *denotada*, e a imagem simbólica é *conotada*. (BARTHES, 1964, p. 31)

Ao discursar sobre a função denominativa da imagem, Barthes (1964) diz que esta função “corresponde a uma *fixação* de todos os sentidos possíveis (denotados) do objeto, através da nomenclatura” (p. 32) e que, nos casos de *fixação*, a linguagem tem função elucidativa (p. 33). Mais a frente, neste capítulo, será visto um exemplo disto acontecendo, em que, por meio da etimologia de uma palavra, chegaremos ao cerne do que ela representa e a importância disto na origem de um movimento cultural e no desmembramento do subgênero literário e seus elementos que identificam o objeto desta pesquisa, a obra *Ghost in the Shell* – ressaltando que o próprio Barthes (1964) explica que esta função elucidativa seja seletiva,

trata-se de uma metalinguagem aplicada não à totalidade da mensagem icônica, mas unicamente a alguns de seus signos; o texto é realmente a possibilidade do criador (e, logo a sociedade) de exercer um controle sobre a imagem: a *fixação* é um controle, detém uma responsabilidade sobre o uso da mensagem, frente ao poder de projeção das ilustrações; o texto tem um valor repressivo em relação à liberdade dos significados das imagens. (BARTHES, 1964, p. 33)

Sendo a *fixação*, a “função mais frequente da mensagem linguística”, segundo Barthes (1964, p. 33), podendo ser encontrada, não só na fotografia jornalística e na publicidade, mas também em charges e histórias em quadrinhos, pois nesses casos “a imagem e a palavra tem uma relação de complementaridade” (idem).

(...) quando a palavra tem um valor diegético² de *relais*³, a informação é mais difícil, pois que pressupõe a aprendizagem de um código digital (língua); quando a imagem tem um valor substitutivo (de fixação ou de controle), é ela que detém a carga informativa e, como a imagem é analógica, a informação é, de uma certa forma, mais “preguiçosa”: em algumas histórias em quadrinhos destinadas a uma leitura “rápida”, a diegese é confiada sobretudo à palavra, cabendo à imagem as informações atributivas, de ordem paradigmática (estatuto estereotipado dos personagens); faz-se coincidir a mensagem difícil e a mensagem discursiva, de modo a evitar ao leitor apressado o incômodo das “descrições” verbais, aqui confiadas à imagem, isto é, a um sistema menos “trabalhoso”. (BARTHES, 1964, p. 34)

Então,...

3.1.1. POR QUÊ BARTHES?

O autor parece ser muito interessante de se ter como base por tratar com bastante importância a relação de diálogo entre imagem e palavra — ainda mais no escopo deste trabalho, cujo objeto de análise encontra-se, principalmente, no campo das histórias em quadrinhos e adaptações em animação. Barthes (1964) faz, então, uma breve comparação entre o desenho e

2 Da palavra diegese. Ação de narrar, de descrever uma história; narração. Na literatura é a extensão da ficção dentro de uma narrativa; refere-se à parte que, dentro da narrativa, é fruto da imaginação ou da invenção do autor, não possuindo correspondência com a realidade do mundo, compondo a realidade da própria narrativa. Segundo Dicio, Dicionário Online de Português.

3 Traduzido do francês, retransmissão. Segundo a definição de Dictionnaires Le Robert.

a fotografia, em contraposição — uma vez que uma história em quadrinhos é trabalhada geralmente através do desenho.

Deve-se, pois, opor a fotografia, mensagem sem código, ao desenho, que, embora denotado, é uma mensagem codificada. A natureza codificada do desenho aparece em três níveis: inicialmente, reproduzir um objeto ou uma cena através do desenho, obriga a um conjunto de transposições *regulamentadas*; não existe uma natureza da cópia pictórica, e os códigos de transposição são históricos (sobretudo no que tange a perspectiva); em seguida, a operação de desenhar (a codificação) obriga imediatamente a uma certa divisão entre o significante e o insignificante: o desenho não reproduz *tudo*, frequentemente reproduz muito pouca coisa, sem, porém deixar de ser uma mensagem forte, ao passo que a fotografia, se por um lado pode escolher seu tema, seu enquadramento e seu ângulo, por outro lado não pode intervir no *interior* do objeto (salvo trucagem); em outras palavras, a denotação do desenho é menos pura do que a denotação fotográfica, pois nunca há desenho sem estilo; finalmente, como todos os códigos, o desenho exige uma aprendizagem (Saussure atribuía grande importância a esse fato semiológico). (BARTHES, 1964, p. 35)

Barthes (1964) deixa bastante claro, nos parágrafos seguintes a este trecho, que a fotografia não possui uma mensagem exclusivamente literal, ou seja, a fotografia possui também uma mensagem simbólica tanto quanto o desenho. A preferência deste trabalho pela abordagem semiótica se dá — não somente pela relação *imagem-palavra* — pela indicação de que o desenho tem uma mensagem mais simbólica que a fotografia, principalmente porque, no desenho, o próprio ato de desenhar seja uma codificação. E não se descarta aqui que o ato de fotografar tenha também esse caráter de codificação. Contudo, o próprio Barthes (1964) ressalta que “nunca há um desenho sem estilo” (p. 35) no que, talvez, a melhor colocação para não reacender uma discussão já encerrada sobre fotografia seja: os modos diferentes de representação das imagens — *índice versus semeion*, no que se destaca novamente a relação *imagem-palavra* neste último, a qual é importantíssima para o objeto de estudo deste trabalho.

Outro ponto que nos faz escolher por Barthes ao se falar de Semiótica é o *Sistema da Moda*. Nele, Barthes [197-?] trata o vestuário como o *vestuário-imagem*, *vestuário escrito* e *vestuário real*. Ele exemplifica estes três tipos da seguinte forma: ao abrir uma revista de moda, se depara com duas formas de vestuários apresentados — um primeiro fotografado ou desenhado (vestu-

ário-imagem) e um segundo escrito, sendo o segundo vestuário o mesmo do primeiro transformado em linguagem, descrevendo em sequência a vestimenta observada na revista. A descrição feita por ele reproduz o que foi escrito na publicação, sendo, portanto, o *vestuário escrito*. O que a princípio nos parece traduzir à mesma realidade, segundo Barthes [197-?], não possuem a mesma estrutura: na fotografia existe formas, linhas, superfícies, cores e uma relação espacial, possuindo uma estrutura plástica (p. 15); na descrição há o uso de palavras e, assim, uma relação lógica ou sintática, possuindo uma estrutura verbal (idem). Desta forma, Barthes [197-?] destaca que o *vestuário-imagem* e o *escrito* são equivalentes, porém não idênticos por existir essas diferenças entre relações e estruturas quando comparados, também, ao *vestuário real* (uma terceira estrutura) — embora o *real* sirva de modelo para os dois anteriores por guiar a informação transmitida a eles (p. 16-17).

E se torna interessante ter esses conceitos em mente, à frente pois se (re)construirá uma personagem levando em consideração fotografias de vestimentas e a descrição das mesmas textualmente.

A seguir, podemos conhecer e analisar os elementos do *cyberpunk* observando onde e quando esses elementos aparecem em *Ghost in the Shell* — focando, obviamente, nas personagens. Ressaltando que os elementos analisados podem se caracterizar como signos e, portando, sendo entendido que, nas próximas seções e capítulos, as análises serão feitas acerca de signos e símbolos.

3.2. O CONCEITO DE CYBERPUNK

Como qualquer gênero literário que se deve estudar para entender a narrativa que uma personagem estará inserido, têm que se entender o que é esse gênero, seu conceito e seus elementos. Assim, antes de se poder apresentar um conceito sobre o gênero *cyberpunk*, deve-se ter o entendimento que este é um subgênero da ficção científica. Com isso, Adriana Amaral elabora que o

Conceito de cyberpunk como uma categoria cultural que permeia e é permeada pelo pensamento tecnológico e cuja visão pelo pensamento e pelo imaginário tecnológico e cuja visão mescla elementos sintéticos e analógicos, máquinas e homens, talvez indicando uma dissolução ou não de categorias como sujeito, objeto, individualidade, comunidade, etc. (AMARAL, 2005, p. 71)

Em que, na busca por um conceito, Amaral (2005) diz que os elementos do *cyberpunk* são apresentados não somente em termos artísticos, mas também pela postura em relação ao mundo, encontrada na ética e no comportamento dos *hackers*. Apontando na sequência que Barbrook e Cameron (2001, apud AMARAL, 2005, p. 71), autores à política, colocam o *cyberpunk* como “filhote da ideologia californiana da década de 60⁴”. Nesta época, os Estados Unidos passava pela Contracultura — movimento libertário iniciado em 1960 que contestava os valores surgidos no país na década anterior —, o qual deu origem aos *punks*, aos *beats*, *hippies*, etc e possuía um teor social, artístico, filosófico e cultural. Nesta última, estava associado a uma cultura alternativa, marginal e *underground*.

Como resultante da Contracultura, o movimento *punk* foi fortemente ligado a uma atitude “de rua” utilizando-se amplamente de símbolos com intenção de chamar atenção – sendo o significado destes símbolos o real e, por vezes, ressignificando-os – e, por estar associado a esse cenário underground e marginal, tem uma filosofia *do it yourself* (DIY).

Quando lemos *cyberpunk* e *punk*, há de se imaginar que uma pode se correlacionar a outra por terem a mesma terminologia. E, para entender como eles se relacionam, precisamos entender e analisar a etimologia destas palavras.

Em *O que colocou “Punk” no mundo Cibernético? — o sabor punk na Ficção Científica Cyberpunk* (2012), Zemei Yu persegue esse mesmo objetivo. Em seu trabalho, ela aponta que o “Cyber” em *cyberpunk* vem da cibernética, uma ramo da ciência que estuda o controle e a comunicação nos animais e máquinas. O termo foi cunhado e definido por Norbert Wiener, em 1948, com raiz na palavra Grega *kubernetes*, que significa “piloto” ou “timoneiro”. Segundo Yu, a cibernética também se refere a máquinas que imitam o comportamento humano e representa a razão e a ordem (p. 89). Sobre o “Punk”, ela diz que a palavra vem do movimento que chocou o mundo nas décadas de 1970 e inícios de 1980. Este que é um movimento anárquico, denso e jovem se tornou popular graças ao gênero musical do Rock Hardcore com grupos como Sex Pistols. Originalmente, a palavra *punk* significa “podre” ou “lixo”, segundo Yu (idem). Ela segue sua explanação trazendo o indivíduo *punk*,

4 década de 1960.

Figura 4 - Foto de adeptos do movimento Punk 1



Figura 5 - Foto de adeptos do movimento Punk 2



Nas imagens acima é possível observar pessoas adeptas do movimento *Punk* e sua cultura. Abaixo, uma foto da banda Sex Pistols.



Figura 6 - Foto da banda Sex Pistols

integrante do movimento, definindo-o como “encrenqueiro”, um “rebelde anti social ou bandido”. E, como apontado anteriormente, em termos de literatura e movimentos sociais, *punk* se refere à contracultura e um tipo de anarquia a nível de rua e foca mais na atitude; no *cyberpunk*, o punk se inclina mais à parte anárquica e anti-autoritária deste mundo (*idem*).

Zemei Yu (2012) então explica,

“Cyber” e “punk” enfatizam, respectivamente, dois aspectos básicos do cyberpunk: tecnologia e individualismo. Então, “cyberpunk” denota algo como “anarquia via máquinas” ou “movimento rebelde das máquinas”. Esta é a combinação de alta tecnologia e baixa vida. Neste mundo futuro, tecnologia é altamente desenvolvida e há sempre um sistema no controle deste mundo. Computadores são parte deste mundo cyberpunk. O poder dos computadores de simular ambientes é central ao cyberpunk, com o usuário do computador se conectando ao ambiente virtual ou ciberespaço por algum meio: pela coluna vertebral, órbitas oculares ou chips de cabeça. Seres humanos são aumentados pela alta tecnologia. Flutuando neste mundo cibernético estão aqueles que vivem às margens da sociedade: os trabalhadores ou personagens de classe baixa, os have-nots, que participam como traficantes, usuários de drogas, músicos, skateboarders, assim como os hackers.⁵ (YU, 2012, p. 89)

Em dado ponto, Yu conclui que o “cyberpunk não é sobre o futuro, mas sobre a cultura contemporânea, por meios de uma fusão fora do normal entre *high tech*⁶ e *low life*⁷” (2012, p. 89) e que

o cyberpunk não inventou essa situação dos anos 1980, ele apenas refletiu isso, e a integração da contracultura era somente um refle-

5 “Cyber” and “punk” respectively emphasizes two basic aspects of cyberpunk: technology and individualism. So “cyberpunk” denotes something like “anarchy via machines” or “machine rebel movement”. This is a combination of high tech and low life. In this future world, technology is highly developed, and there is always a system in control of this world. Computers are part of the cyberpunk world. The power of computers to simulate environments is central to cyberpunk, with the computer user jacking into this virtual environment or cyberspace by some means: through the spine, eye sockets, or head chips. Human beings are augmented by the high technology. Floating in this cyber world are those living on the margins of the society: the working or lower-middle class characters, the have-nots, who are featured as drug dealers, drug users, musicians, skateboarders, as well as hackers. Tradução nossa.

6 Do inglês, “tecnologia avançada”.

7 Do inglês, “vida marginal” ou “vida marginalizada”.

xo de um tempo quando, como comentou Shirley⁸, “todos estavam tendo uma reação antiautoritária durante a era Reagan⁹. Cyberpunk é justamente individualista e antiautoritário”. E o que fizeram foi integrar a contracultura no mundo cibernético. Esta fusão de cyber e punk constitui a tensão do pós-modernismo.¹⁰ (YU, 2012, p. 100)

3.2.1. ELEMENTOS E CARACTERÍSTICAS DO *CYBERPUNK*

Ao passo que, nos 1980, o *cyberpunk* começa a ser criado por um grupo de escritores de ficção científica, os elementos são estabelecidos para que outros escritores os sigam. De acordo com Yu (2012, p. 90), é nesse momento que o gênero *cyberpunk* é criado. Para a autora, o movimento *punk* e sua cultura inspira uma aparência antiutópica (sem-futuro) em uma terra de um futuro próximo bastante realista (idem). “O punk sussurra por independência individual, provocando a soberania e o sistema” (YU, 2012), evoluindo para uma tendência de D.I.Y. e uma atitude *punk*, algo a mais que meramente um estilo musical, segundo a autora. O que torna o *cyberpunk* bastante familiar a quem está familiarizado ao movimento *punk*.

Dentre esses elementos, as características que Adriana Amaral (2006) ressalta são: a fusão homem-máquina, o implante de memórias, a idéia de superação da carne pela mente, a dissolução entre real e simulação, o visual obscuro dos figurinos — segundo ela, a dupla couro + óculos escuros —, a metrópole soturna e o estilo technoir – presente em obras como *Blade Runner* e *Sin City*, por exemplo (2006, p. 02). Além disso, a Amaral (2005) nos apresenta à hiperestética, em que esta

8 “An Interview with John Shirley” by Alexander Laurence, 1994, <<http://www.altx.com/int2/john.shirley.html>>, retrieved on Sept. 25, 2012.

9 Período em que Ronald Reagan foi muito influente na política dos Estados Unidos da América. Essa influência se inicia em 1960 (quando se candidata e é eleito governador do estado da Califórnia), culmina na sua eleição como o 40º presidente do país, em 1980, e sua reeleição, em 1984. A Era Reagan ficou marcada como ultraconservadora e ultraliberal.

10 Cyberpunk didn't invent this situation of the 1980s; it just reflected it, and its integration of counterculture was just at the same time a reflection of a time when, as Shirley commented, “everybody was having an anti-authoritarian backlash during the Reagan years. Cyberpunk is fairly individualistic and anti-authoritarian”.¹¹⁵¹ And what they did was to integrate counterculture into the cyber world. This fusion of cyber and punk constitutes a tension of postmodernism. Tradução nossa..

Figura 7 - Ilustração “Technoir”



Figura 8 - Poster do filme “Blade Runner - The Director’s Cut”

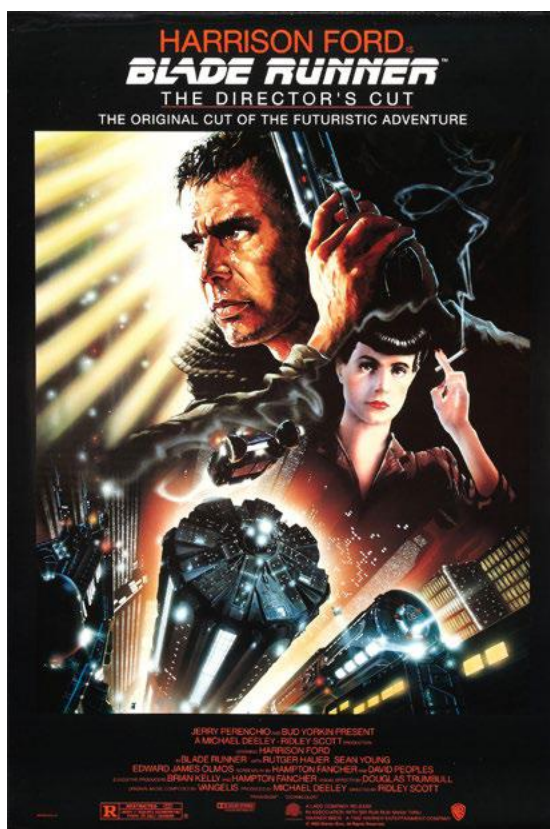
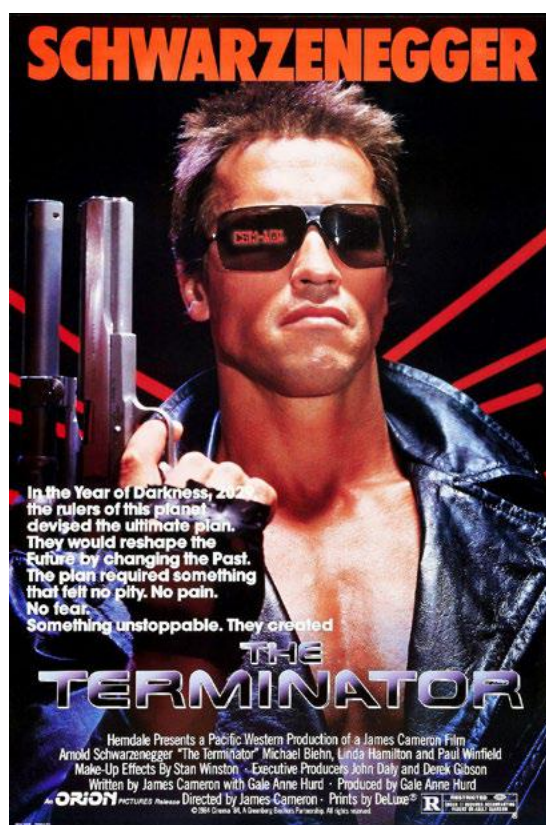


Figura 9 - Poster do filme “O Exterminador do Futuro”



O estilo technoir e o visual obscuro dos figurinos (na imagem de cima: o technoir representado na ambientação; embaixo: à esquerda: poster de *Blade Runner*, enquanto que à direita temos o poster de *O Exterminador do Futuro* — filme de ação e ficção científica, nele é possível ver uma das características do *Cyberpunk*: a dupla couro + óculos escuros)

pode ser vista não apenas como a inflação e abundância de signos estéticos em nosso dia a dia, mas também como em nosso próprio mundo, sendo este igual às nossas disposições e sendo o sujeito o criador desse mundo, que em sua construção varia de acordo com as diferentes épocas, povos, indivíduos, sociedades, comunidades. (AMARAL, 2005, p.73)

E isso pode ser visto em *Blade Runner*, em 1982. No filme, há um uso exacerbado de signos, o que inclui o uso de placas, cartazes e logotipos em ideogramas asiáticos demonstrando uma avançada globalização prevista, naquela época, para as décadas seguintes. Um futuro em que essa globalização iria extinguir ou, pelo menos, diminuir as fronteiras — porém não as diferenças, principalmente em caráter social. E acerca dos pensamentos de Nietzsche sobre estética, Amaral (2005) diz que “nos estudos do filósofo e seus questionamentos do sujeito na modernidade assim como a questão do pensamento de rede” (p. 73) implica na “construção e desconstrução de valores e poderes” (idem).

Das características do *cyberpunk*, Amaral (2006) novamente ressalta um conjunto destas em que muitas são herdadas do romantismo gótico. E considera como elementos centrais o *sublime tecnológico* e o *neogrotesco*, o *ciborgue* e a cidade.

A autora traz o *sublime* como o “efeito condutor do gótico” (2006, p. 10) — desafiando a compreensão racional por parte do espectador, invocando neles um misto de prazer e terror (BURKE apud DERY apud AMARAL, 2006, p. 11) — e define o Neo Grotesco¹¹ segundo Dery (1999 apud AMARAL, 2006) como sendo a estética da cibercultura, em vez do sublime tecnológico.

Nesse neogrotesco, há uma breve trajetória descrita por Amaral (2006) indo desde os “*freakshows* da época vitoriana aos videocliques de NIN, David Bowie e Marilyn Manson; do underground ao mainstream; dos relatos médicos expostos em museus ao *cyberpunk*, em um constante fluxo de forças” (p. 11). Os *freakshows* denotam a importância do corpo nas obras *cyberpunk*, não só na questão da tecnologia mas também na aparência desse corpo. Em *Battle Angel Alita*¹², a questão do corpo é bastante evidente quando o au-

11 No texto de Adriana Amaral é escrito “Neo Grotesco” quando definido segundo Dery e escrito “neogrotesco” ao decorrer de outros parágrafos. Optamos por seguir essa lógica também.

12 Originalmente “Gunnm Hyper Future Vision”; escrito e ilustrado por Yukito Kishiro.

tor apresenta a personagem principal, *Alita*¹³, como sendo uma ciborgue que possui uma única parte do corpo não sendo máquina — o cérebro —, assim como a personagem já citada *Kusanagi Motoko*, e a cabeça sendo a única a se assemelhar a uma de carne e osso. Ainda assim, seu corpo tem a forma semelhante a de um ser humano, mesmo não sendo. Outras personagens na história tem corpos cibernéticos com aparência grotesca.

O corpo, a carne, o sangue, a matéria humana é a tônica dessa estética e, aparentemente se contrapõe às questões de descorporificação presentes nas temáticas cyberpunks. Apesar de tentar se livrar do “estorvo” no qual a carne teria se convertido, o corpo ainda é a fronteira final dos autores cyberpunks, que, em um primeiro momento de radicalismo tentaram abdicar dele, mas em seus escritos mais recentes — e na geração pós-cyberpunk — parecem re-corporificar as personagens. (AMARAL, 2006, p. 11)

Com isso, Amaral (2005) se foca nesta questão do corpo com o *ciborgue*. Ela aborda este como sendo o *humano demasiado android* (p, 73) e, contrapondo esta figura, o *android* sendo *demasiado humano* (idem) e os aponta como “um dos elementos decisivos do *cyberpunk*” (idem). Faz-se, aqui, um adendo: por definição o ciborgue é o ser humano que ultrapassou os limites do corpo humano, “um ser humano equipado com partes robóticas, cujo objetivo é fornecer mais força e agilidade ou sentidos mais aguçados” (REVISTA SUPER INTERESSANTE, 2017); o *android* é o “autômato¹⁴ que tem figura de homem, cujos movimentos imita”¹⁵, tem origem na palavra grega *andrós*, que significa “homem” ou “humano” (REVISTA SUPER INTERESSANTE, 2017).

Outra figura recorrente é a do não-humano, seja ele inteligência ou vida artificial ou ciborgue e andróide. Para Gunkel (2001), o ciborgue “constitui uma reconfiguração do sujeito que não apenas destrói o conceito de subjetividade humana, mas ameaça e promete transformar a mesma questão do sujeito de estudo da comunicação humana” (GUNKEL, 2001, p. 174). Já Springer (1997), vê o conceito de ciborgue ligado às dicotomias como mente e corpo, humano e não-huma-

Publicado pela primeira vez no Japão em dezembro de 1990 pela editora SHUEISHA Inc., Tokyo. No Brasil, foi publicado primeiramente pela Editora JBC, São Paulo, entre 2003 e 2004. Relançado, posteriormente, pela Editora Kodansha Ltd. no Japão, em 2016. E novamente pela Editora JBC em 2017.

13 Gally, no original japonês.

14 O mesmo que robô.

15 Definição por Oxford Languages.

Figura 10 - Capa do volume três do mangá “Battle Angel Alita”

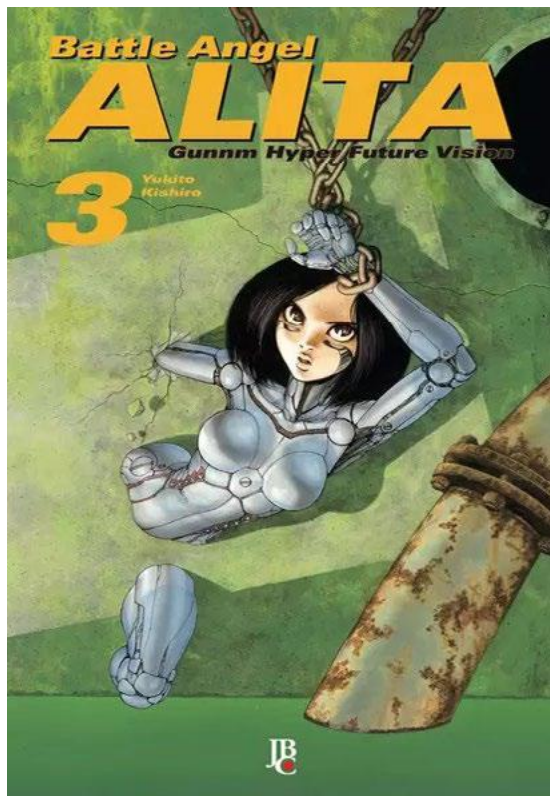
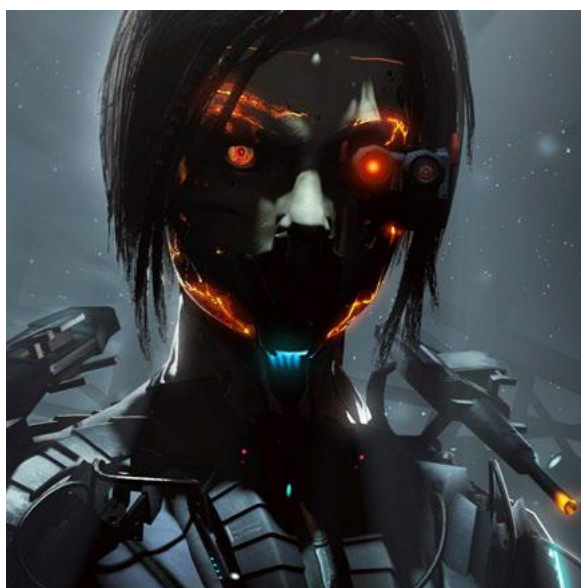


Figura 11 - Quadro de uma das páginas de “Battle Angel Alita”



Figura 12 - Exemplo de corpo de ciborgue



Exemplos de corpos e ciborgues (as imagens de cima são do título *Battle Angel Alita*, citado no texto)

no, analógico e digital. Nesse processo de subjetivação, o ciborgue aparece inserido no contexto dos estudos de comunicação, muito em função de uma influência tecnicista e mecanicista presente nas primeiras teorias da comunicação e na própria cibernética de primeira geração de Wiener (1948). Os estudos de comunicação são uma disciplina que não apenas participa, mas que, inicialmente promove a hibridização ciborgue. (...) Em outras palavras, a comunicação, através de sua mais disciplinária gênese, é sempre parte de um programa ciborgue (...) o ciborgue já constitui o que subsequente parece ameaçar. (...) Essa observação requer não apenas que se repense a tecnologia de comunicação, mas sim uma reorientação do sujeito da comunicação (GUNKEL apud AMARAL, 2006, p. 11-12).

E, ainda,

Na maior parte dos textos cyberpunks existe um profundo desdém em relação ao físico, uma fascinação com as formas pelas quais a carne é irrelevante comparada com a memória, mas ao mesmo tempo, o corpo ainda aparece como figura importante, seja através de suas modificações, implantes ou extensões. Quanto às personagens, são, em sua maioria, meio humanos, meio andróides e, em geral, os ciborgues são mais humanizados que os próprios humanos. Destaca-se também a perda da compreensão da sua condição, uma falência do pensamento em função da velocidade dos acontecimentos ao seu redor. (AMARAL, 2005, p. 74)

Segundo Amaral (2005), o corpo aparece ocupando um novo espaço, com os seres humanos sendo “meras unidades de dados ou células de um organismo complexo” (p. 74). McCarron (1995 apud AMARAL, 2005) aponta também mais dois pontos centrais ligadas a essa questão do corpo: “a falta do interesse na reprodução biológica, e o ataque ao corpo — através da compra de próteses e implantes” (p. 74). Já Bukatman (1993 apud AMARAL, 2005) diz que, como uma questão central, está a “dificuldade de separar humanos de não-humanos, humanos da tecnologia, tanto retórica quanto fenomenologicamente” (p. 74).

Por fim, a cidade representada, por meio da figura da metrópole urbana, como sendo “caótica, poluída e desorganizada em sua arquitetura gigantesca”, de acordo com Amaral (2006, p. 12). Com suas origens no romantismo gótico, em que autores decadentistas buscaram uma atmosfera de pavor, a cidade tem

um papel fundamental servindo como uma identidade sombria chuvosa e apavorante convertendo-se em distopia arquitetônica e me-

Figura 13 - Exemplo de cidade no Cyberpunk



Figura 14 - A cidade Cyberpunk ilustrada em cena da animação “Akira”



As cidades monumentais representadas no *Cyberpunk* (destaque para a imagem de baixo: a cidade representada em *Akira*)

táfora para o ciberespaço; suas ruas como “veias sujas” e abertas para o crime e a desorganização. Um depósito de “outsiders” que participam do jogo entre as grandes corporações que dominam a tecnologia e os hackers que tentam subvertê-la. A cidade technoir apresentada pelo cyberpunk, converte-se em uma influência sendo absorvida e disseminada através da estética visivelmente perceptível em filmes como *Blade Runner*, animações como *Akira*, *Ghost in the Shell*. (AMARAL, 2006, p. 13)

Assim, a cidade passa a ter uma ocupação central no *cyberpunk* e tem sua importância aumentada na ficção-científica conforme ela cresce e se desenvolve de forma desordenada, conforme Amaral (2006), pois “como elemento integrante da vida, veremos que a metrópole e o desenvolvimento tecnológico caminham lado a lado” (p. 13).

Sobre o legado do *cyberpunk*, Amaral (2006) conclui que este

O legado do cyberpunk encontra-se mais próximo do que imaginamos e se destaca, basicamente (*sic*), em quatro frentes. 1) Estética – no cinema technoir, na moda (computadores vestíveis, tecidos inteligentes, etc), na música eletrônica e suas subculturas (principalmente nos últimos tempos, no chamado electro-rock, mistura de analógico com digital), nos games, na ciberarte de artistas como Stelarc, entre outros; 2) Mobilidade: no uso intenso das tecnologias móveis (iPods, celulares), WiFi, Wireless, etc 3) Novas Mídias e movimentos sociais: jornalismo colaborativo, wikis, jornalismo open source, propriedade intelectual, blogs, redes e softwares sociais, softwares livres, inclusão social, etc; 4) Biotecnologias: reconfigurações corporais, decodificação do DNA, Inteligência Artificial e processos cognitivos tecnológicos. (AMARAL, 2006, p.17)

3.3. ANÁLISE VISUAL: *GHOST IN THE SHELL* E O *CYBERPUNK*

Estabelecidos e estudados os elementos que configuram este subgênero da ficção científica, voltamos nossos olhares ao objeto de estudo — a obra *Ghost in the Shell*.

Primeiro, é importante analisar como a obra foi sendo adaptada e como ela foi “evoluindo” ao longo do tempo — claro, dentro das escolhas de adaptações feitas. O que pode ser visto, num resumo rápido do que vai ser debatido nos próximos parágrafos, é como os elementos do *cyberpunk* vão mudando conforme o tempo vai passando. Vale lembrar que Yu (2012) explica o subgênero como não sendo sobre o futuro, mas sobre a cultura contemporânea,

sobre o momento “atual” do mundo quando a história está sendo contada. Essa afirmação é importante para entender essas mudanças nos elementos estudados.

A obra original lançada em mangá é do ano de 1991. Esta, que por ter sua origem no início da década, ainda possui fortes elementos e linguagem da década anterior (1980). O *cyberpunk*, na época, era bastante carregado no visual e nos cenários com diversos cabos saindo de paredes, de portas e computadores; algumas poucas menções e poucas explorações a realidades aumentadas e, por vezes, algumas indas e vindas de personagens a ambientes de realidades virtuais; e a “exploração” — ou discussão — acerca do corpo através dos ciborgues e andróides, uma forma de debater a pauta do transumanismo. *Ghost in the Shell* possui tudo isso e centraliza essas questões na personagem principal *Kusanagi Motoko*.

Começando por um elemento simples: a marca. Esta vai se alterando conforme as adaptações vão acontecendo. Na linha cronológica temos 1º o logotipo do mangá, 2º o do filme homônimo animado lançado em 1995 e 3º o da adaptação no filme *hollywoodiano* em *live action* — sendo apenas estes selecionados por estarem ligados à mesma premissa num primeiro momento, ou seja, os filmes fazem referência quase que direta à obra original, tendo o mesmo “vilão” ou fazendo referência a ele. As marcas das séries animadas não fazem tanta referência à obra original e por isso não há como fazer essa análise comparativa mais direta.

O logotipo do mangá traz o nome da obra em tipos grotescos, aqueles em que a forma das letras não possuem alteração na espessura do traçado — isto é, os tipos tem certa uniformidade no desenho das letras —, que se refletem, inclusive, nos ideogramas que informam o nome da obra e do autor em japonês. Esses tipos orientais também são bastante uniformes, demonstrando que na construção do logotipo traduzido para o inglês do título existe essa correlação da forma tipográfica. E que, se a este trabalho for permitido um palpite, seria uma escolha da família tipográfica relacionada a Helvética, algo como uma *Helvetica Black Condensed*, especificamente, se formos analisar a forma mais “espremida” dos tipos e a distância entre eles. Sem o triângulo característico da obra, que surgiu nas adaptações seguintes, em longas ou filmes.

Na quarta capa do mangá — e que fique ressaltado aqui: se encontra

Figura 15 - Marca do Mangá “The Ghost in the Shell”



Figura 16 - Marca do filme animado “O Fantasma do Futuro” (em inglês)



Figura 17 - Marca do live-action “A Vigilante do Amanhã” (em inglês)



As marcas de *Ghost in the Shell* (de cima para baixo: 1º mangá (1991); 2º O Fantasma do Futuro (1995) e: 3º A Vigilante do Amanhã (2017)

Figura 18 - Marca da série animada “Stand Alone Complex” (S.A.C.)



Figura 19 - Marca da série animada “S.A.C. 2nd Gig”



Figura 20 - Marca da série animada “Arise”



As marcas das séries televisivas, adaptações diferentes das que ocorreram pro cinema.(em cima: marcas das duas temporadas de S.A.C; embaixo: a marca de *Arise*)

no lugar da primeira capa pois no oriente a ordem de leitura é invertida da do ocidente, sendo da direita para a esquerda — se encontram, também, outras escritas feitas à mão, elementos D.I.Y. relacionados ao movimento *Punk* como vimos anteriormente.

Contudo, como o logotipo se relaciona ao conteúdo? Bem, a história (do mangá) se passa no Japão no ano de 2029¹⁶ — um futuro que, atualmente, não é tão distante para nossa sociedade do que para a sociedade da década de 1990 — e, apesar de termos personagens e situações, o quadrinho não aprofunda tanto na vida pessoal das personagens. Há algumas passagens rápidas nesses aspectos, mas no geral o foco se encontra na vida profissional, principalmente, na de *Kusanagi Motoko*, protagonista da história. Por ter o caráter de focar em missões militares, figuras políticas que representam as relações exteriores do Japão, no corporativismo e nas tecnologias, coisas que representam uma ideia de futuro, há esse reflexo no logotipo. Podendo até se comparar ao fato da personagem principal ser uma ciborgue, figura que discute a relação do corpo — grotesco e não humano —, e estar presente na capa junto ao logotipo, em meio a um cenário cheio de cabos que se conectam a ela e paredes metalizadas de onde estes saem através de tomadas e circuitos. O logotipo reflete o ideal pós-moderno e tecnológico, além do distanciamento de humanização em relação à personagem.

Fazendo o mesmo com o logotipo do longa metragem animado e homônimo de 1995, é possível encontrar na história os mesmo elementos para poder analisar e encontrar um provável motivo para o logotipo ser como ele é proposto ou percebido. Sendo diferente, porém, a abordagem no que refere a personagem.

O longa tem um foco maior na personagem e seus questionamentos existenciais. É o que fala Amaral (2005) do ciborgue *demasiadamente humano* — a Major questiona se o seu corpo cibernético ainda a faz humana ou se ela é uma existência inteiramente artificial com memórias implantadas com objetivo de fazê-la acreditar numa aparente humanidade. De forma análoga, o mesmo acontece com a personagem do *Mestre dos Fantoches*, contudo o questionamento já se deu e a personagem tem uma resolução para si: ele é uma personagem de inteligência inteiramente artificial que se reconhece

16 Informação encontrada na terceira página do quadrinho; o autor data o início da narrativa em 05 de março de 2029.

como uma forma de vida como qualquer outra. Assim, o longa assume uma abordagem mais humana em relação a esse cenário tecnológico e de máquinas — máquinas *demasiadamente humanas* (AMARAL, 2005, p. 73). O logotipo reflete então essas características mais humanistas da trama e, portanto, a família tipográfica serifada. Mais ainda, a características dos tipos se assemelha aos da família da *Bodoni* — de origem no século XIX e que evidencia os contrastes sociais daquele século, questionados pelo *Romantismo* — e, como acontece no Mangá, parecem estar configurados com grafia *Bold Condensed*.

A forma do triângulo aparece pela primeira vez aqui e pode se referir ao que é abordado no longa. Durante a narrativa, a Major retrata a própria alma de duas formas: em japonês, *tamashii*¹⁷ e, em inglês, *ghost*¹⁸. A primeira pode ser interpretada como a alma humana propriamente dita; a segunda seria uma alma artificial ou, até mesmo, um sexto sentido não-natural e inerente aos aspectos cibernéticos do corpo — como se fosse uma inteligência artificial programada para acreditar que é uma pessoa, que nasceu e cresceu com uma alma de verdade. Numa tradução literal do título seria como “o fantasma na casca”. O triângulo na marca seria uma representação da “casca”¹⁹ que é o corpo humano ou cibernético abordado na obra — ele ainda é vazado, não preenchido, e tem os dizeres *in the* em seu interior (o equivalente à contração da preposição “em” com o artigo “a”, resultando em “na”, que indica o lugar onde algo ou alguém está). No âmbito mais geral, esta figura geométrica ainda é uma representação de tríades ou trindades nas mais variadas culturas. A mais conhecida deve ser a “Santíssima Trindade”, representada por “Pai, Filho e Espírito Santo”, embora em *Ghost in the Shell* a trindade mais provável seja a do “corpo, mente e espírito” — muito por essa característica centrada na figura do ser humano, seja biologicamente natural (inteiramente ou parcialmente) ou artificial em sua totalidade.

Conclui-se, pela análise, que a marca do longa metragem transmite o caráter humano em contraste com a tecnologia e do contraste da alma humana e da alma artificial. Além de centrar a discussão na humanidade das

17 Lit. “alma” (em kanji: 魂). Leva-se em consideração as nuances que podem, talvez, serem percebidas apenas na versão “original” ou “primária” do longa que é japonesa e, portanto, está no idioma nipônico.

18 Lit. fantasma.

19 referência ao título: em inglês a palavra “shell” significa casca.

personagens. A identidade deste filme é, então, humanista e contrastante — reforçando e constatando o que já vinha sendo referido no parágrafo anterior.

No filme homônimo, versão americana em *live action* e lançado em 2017, muitas referências são feitas. Referências ao filme animado — a primeira versão de 1995 e sua sequência conhecida como *Ghost in the Shell ~Innocence~* de 2004 — e às séries televisivas (*animes*). Por exemplo, diversas cenas são referências ao filme de 1995; já o “vilão” é uma soma de diversos vilões que fizeram parte das diversas adaptações. O intuito do filme é, de certa forma, prestar certa homenagem à obra como um todo, repaginando o visual e trazendo ele para a forma como o gênero *cyberpunk* é trabalhado atualmente. Desta forma, o logotipo é mais como um redesign do antigo — trazendo-o para a imagética que traduz o pensamento de como é o futuro tecnológico no nosso tempo contemporâneo — com uma família tipográfica sem serifa em configuração *light* e espaçamento entre letras bastante expressivo, concedendo ao logotipo elegância e conforto em certa medida.

De forma análoga, as marcas das séries animadas parecem seguir a mesma lógica. Um exemplo são os da série animada que iniciaram sua exibição em 2002 sob o nome de *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (S.A.C.)*. A primeira temporada, como o mangá, tem o foco no ciberespaço e coisas relacionadas ao *Setor 9*, assim como os vilões que aparecem — nesse momento o logotipo possui tipos sem serifa mesclados com tipos orientais (*kanjis*) bastante vernaculares. Na segunda temporada a narrativa tem uma mudança na abordagem e começam a entrar em cenas elementos mais pessoais das personagens, principalmente da Major e seu passado conforme vai se aproximando do final da temporada — aqui, os tipos são serifados, remetendo aos *old style* como *Garamond* ou *Minion*.

A cada adaptação deu para notar a diferença das abordagens, mas também nossa visão, nesta época, de como será o futuro. O que, por enquanto, foi visto apenas por análises das marcas e dos logotipos. Na década de 1990, essa visão, sem sombra de dúvida, era diferente — senão muito diferente, ligeiramente —, ainda mais quando o mangá foi lançado. Em 1991, os elementos do *cyberpunk* ainda tinham raízes muito fortes na década de 1980. E faz bastante sentido — ainda era o início daquela década e os elementos estão quase “puros”, fazendo apenas sete anos desde que William Gibson havia lançado o livro *Neuromancer*, que seria uma das maiores referências para o

subgênero. No entanto, em 1995, meados da década, os elementos começam a mostrar algumas pequenas mudanças — talvez um pouco imperceptíveis. Há supressão de informações visuais conforme nossa percepção de futuro muda, veremos isso mais à frente.

Após análise das marcas e dos logotipos, voltemos a focar nos elementos, mesmo que de forma resumida. Vimos, naquele momento, a construção das identidades visuais com base nas abordagens — estas que são a porta de entrada para a obra e suas adaptações, pois carregam o títulos e são uma das primeiras coisas que se vê numa capa de um encadernado de histórias em quadrinhos, abertura de animações e filmes. Relembrando, os elementos que serão considerados são os já discutidos com base nas considerações de Amaral (2006): *o sublime tecnológico e o neogrotesco, o ciborgue (corpo) e a cidade*.

“Começando do começo”, como é popularmente dito. Em essência, o mangá e os filmes (1995 e 2017) são parecidos — embora a abordagem seja diferente nas adaptações. Os “vilões” são, basicamente, os mesmos; a aparência das cidades tem certa semelhança; e há referências ao mangá encontradas nos filmes, e referências entre eles mesmos. Assim, fica mais simples discutir sobre os três juntamente e depois partir para as versões animadas (S.A.C. e *Arise*).

Na história de *Ghost in the Shell* temos o *Setor 9* (*Setor 9 de Segurança Pública*), uma espécie de seção do serviço militar caracterizado por responder diretamente ao Primeiro-Ministro Japonês, com alguns poucos soldados altamente especializados em diversos tipos de combate e, principalmente, por atuarem secretamente. Têm-se, então, essa equipe que chama a atenção por ser uma equipe que atua por trás das cortinas, quase que de forma *underground* e marginalizada — no sentido de atuar de forma não aberta a um conhecimento maior, se comparadas com outras equipes que trabalham abertamente — para combater crimes e criminosos muito perigosos antes que atuação destes se tornem algo grande. O *Setor 9* é um ponto em comum em todas as adaptações, inclusive as séries animadas.

Nas três que estamos analisando neste momento, que inclui a obra original, a cidade é uma “estrutura” monumental com prédios de proporções exageradamente grande, de conglomerados arquitetônicos e/ou corporativistas em meio a ruas apertadas e viadutos cruzando e cortando a metrópole.

Placas, cartazes, lojas e barracas se amontoando e gerando uma poluição visual. Em contraste ao mangá e à animação de 1995, o filme de 2017 mostra essa mesma poluição visual, contudo há uma certa aparência de uma cidade limpa. Essa questão reflete um imaginário dos anos 1980 que diz que o futuro no qual o corporativismo teria mais poder que o governo e que o filme mais recente não parece seguir tanto — o governo ainda tem maior poder e é ele que ainda dá as ordens, organizando a sociedade. Todavia, a poluição visual está ali para prestar uma, já citada, homenagem às obras anteriores. No caso dos cenários que têm uma composição de imagem mais fechada, que vão dos planos médios aos planos de detalhes, o filme *hollywoodiano* abre mão de informações: não se encontram cabos saindo de paredes, tomadas, canos, rachaduras, botões. A projeção atual de futuro suprime esses elementos, para a sociedade atual a estética será “limpa”, *clean*.

Os ciborgues em *Ghost in the Shell* não são tão grotescos como vemos em outras obras — como em *Battle Angel Alita*, em que o corpo da personagem é claramente de ciborgue e todo ele tem a aparência metálica; enquanto outras personagens têm corpos antropomorfos, mas ainda assim sendo exageradamente esquisitos. O corpo da Major se parece com a de um ser humano comum; outras personagens têm implantes cibernéticos para aprimorar capacidades. Os ciborgues não são tão *freakies*, contudo no mangá ainda há um certo apego a essa questão. No filme mais recente, o ciborgue que tem a estética mais fora do aspecto *clean* é a personagem *Kuze*, um jovem marginal, manifestante e que se torna cobaia de uma corporação fabricante de ciborgues altamente tecnológicos. Já na animação de 1995, a Major é uma das poucas ciborgues que aparecem e o foco nas características do seu corpo se dão mais no início e no final do longa-metragem.

De acordo com Chagas (2017), Oshii Mamoru²⁰ não confirma, em entrevistas, muitas coisas e discussões sobre a animação de 1995, senão alguns tópicos sobre o transumanismo — e, explicando, que este traz o *ciborgue* como uma solução para ultrapassar os atuais limites do corpo humano. O autor diz que a natureza do filme animado é o de não responder às nossas dúvidas, mas, sim, o de nos provocar pensamentos e confundir ainda mais e ressalta que esta é uma opinião pessoal dele.

20 Ou Mamoru Oshii, (kanji: 押井守) diretor da adaptação animada de 1995, homônima à obra original.

O transumanismo é um elemento importante em *Ghost in the Shell* como um todo, isso inclui as séries televisivas. A sua definição, pela ciência, é de uma teoria em que o humanismo clássico não será o suficiente para a transformação do ser humano a fim de acelerar sua evolução (BRITO, 2019). Enquanto essa corrente clássica se apoia na educação e na cultura como transformadores, o transumanismo o faz pela ciência e tecnologia e sustenta a criação de uma nova categoria de seres humanos mais fortes física e geneticamente, superando os limites da condição humana (idem). A professora de filosofia da Universidade Federal do ABC, Luciana Zaterka, explica que, no transumanismo,

a ciência e a tecnologia deveriam intervir para tomar o controle da própria evolução e tornar uma evolução dirigida e planejada, indo de encontro à evolução biológica natural descrita por Charles Darwin. (BRITO, 2019)

Realmente, o diretor Oshii Mamoru deixa algumas questões para interpretação do espectador. Isso deixa de ser uma opinião de Chagas quando temos a publicação do *Perfect Book* da obra — que inclui as adaptações de 1995 à 2017 —, por exemplo, quando em uma das páginas se explica que o significado de “alma”, dentro do universo de *Ghost in the Shell*, poderia se ter determinado significado. Porém, ainda assim, não esclarecido. Esses conceitos existem desde o mangá — “o que é a ‘alma’”, “fusão entre Motoko e o Mestre dos Fantoches” e “ego, uma nova vida” — e, em 1995, Oshii vai um pouco mais além (GHOST IN THE SHELL PERFECT BOOK 1995-2017, 2017), mais do que trabalhar um tema e deixar aberto para interpretações.

Um dos conceitos que ele trabalha é o espelho. Sendo mais exatidão, Oshii trabalha o “Estádio do Espelho”, em que

segundo o filósofo e psicanalista francês Jacques Lacan, é o ‘processo de uma criança identificar a imagem refletida no espelho como sendo a sua’. Ou seja, as pessoas tomam consciência de si mesmas olhando para o espelho. (GHOST IN THE SHELL PERFECT BOOK 1995-2017, 2017)

Outro conceito é o do *cão*. A figura do cão de raça basset hound, que aparece até no filme *hollywoodiano*, resgata o “símbolo de inocência”. Batou, dono do simpático cachorro, o vê como um ser de corpo puro, pois a personagem têm corpo cibernético enquanto o cão tem um “autêntico corpo biológico” (GHOST IN THE SHELL PERFECT BOOK 1995-2017, 2017). *Ghost in the*

Shell não é apenas uma obra sobre transumanismo e futuro tecnológico, mas também sobre identidade e reconhecimento de si próprio — uma vez que até memórias podem ser criadas e implantadas. O filme americano tem um foco nessa última, trocando o *espelho* pela *memória*. Seguindo.

Chagas, em seu blog, nos diz que “desde os anos 60, a automação e os computadores prometiam um futuro de abundância, conforto e facilidade” (CHAGAS, 2017). E acrescenta que Mary Hilton, em 1963, foi a primeira pessoa que escreveu sobre uma nova cultura que ditaria nosso futuro — não haveriam mais trabalhadores, a indústria seria controlada pelo computador. Um futuro em que tudo, incluindo, os meios de produção seria automatizado, controlado, talvez, por uma inteligência artificial ou por códigos de programação. Graças a essa automação, a humanidade teria tempo para se divertir, dando fim a qualquer razão para competição (idem).

Chagas (2017) cita como exemplo a série *Jornada nas Estrelas*²¹, em que a humanidade havia se unificado e a nave não discutia mais assuntos ultrapassados como questões étnicas e raciais, apresentando uma tripulação miscigenada e preparada para lidar com novas culturas — fora do nosso planeta.

Blade Runner mostra um contexto parecido, mas não igual. No *cyberpunk*, a distopia é bastante explorada e, embora vejamos uma sociedade bastante globalizada — em que é possível ver nos cenários pessoas de diferentes etnias e placas e cartazes em diferentes linguagens — e um grande avanço tecnológico, o corporativismo é “quem” direciona a política e os problemas sociais são ainda mais evidenciados. Chagas observa que a animação de *Ghost in the Shell* informa à audiência que, na história, a computadorização ainda não extinguiu o conceito de nações e grupos étnicos, sendo “necessário se colocar no contexto dessa subcultura” (CHAGAS, 2017). Desta forma, *Ghost in the Shell* se localiza, na cronologia histórica, no meio do caminho entre o nosso presente e o futuro apresentado em *Blade Runner*. Como dois pontos distintos numa linha do tempo.

Paralelamente, quando a primeira série televisiva²² — em formato *anime* — é lançada, o século já era outro — o mundo acabara de sair do século XX e o segundo ano século XXI já se encaminhava ao seu término. Assim como

21 Star Trek, no original.

22 Transmitido entre outubro 2002 e novembro 2003.

em 1991, quando o mangá foi lançado, esta série também está enraizada com os pensamentos da década anterior. O início de novos tempos não sustenta, veementemente, uma mudança e surgimento imediatos dos pensamentos e de novas ideias. Assim, os pareceres inovadores são consequências de discussões iniciadas previamente, ainda mais nos anos 2000. A virada do milênio pode nos trazer uma falsa ideia de que tudo a partir daquele momento será diferente, porém os avanços devem estar sempre sendo debatidos — no momento que este trabalho está sendo ainda haverão muitas mudanças à caminho por estarmos ainda na segunda década do século atual. No caso de *Ghost in the Shell: S.A.C.*, à época, acaba por absorver as novas tendências visuais, sociais e tecnológicas que foram sendo construídas entre a estréia da obra original até o seu lançamento. *S.A.C.* — tanto a primeira temporada, quanto a segunda (*S.A.C. 2nd GIG*) de 2004, o filme (*S.A.C. Solid State Society*) de 2005 e, por fim, a “terceira temporada” (*S.A.C. 2045*) de 2020 —, acaba por pegar os elementos do *cyberpunk* e colocando nessa visualização mais atualizada — lembrando da afirmação de Zemei Yu (2012) de que o subgênero discute o contemporâneo e que mostra-se validade quando em *2nd GIG* já coloca em destaque um tema tão relevante e, ainda, atual quanto a questão dos refugiados. O imaginário tecnológico recebe uma repaginada, menos poluído visualmente, menos grotesco e bizarro e contemplando as expectativas para as próximas décadas. A ideia do corpo mantém-se parecida às obras anteriores — ainda se tratando de *S.A.C.*, contudo também aplicável em *Ghost in the Shell: Arise*. E, por fim, a metrópole que tem sua grandiosidade e seus prédios são altamente avançados tecnologicamente, porém não são tão monumentais. A imagem da cidade é muito próxima da nossa realidade e temos uma visão não tão distópica quanto a que temos nos filmes e no mangá, com um adendo de que *Arise* resgata, em determinados momentos, um pouco da monumentalidade da metrópole, não sendo tão distópico — isso porque, na década de 2010, alguns elementos do *cyberpunk* foram resgatados (podendo ser verificado em *Arise* e no filme de 2017, que faz esse resgate como uma homenagem ao filme de 1995).

Figura 21 - Poster do filme animado
“O Fantasma do Futuro” 1

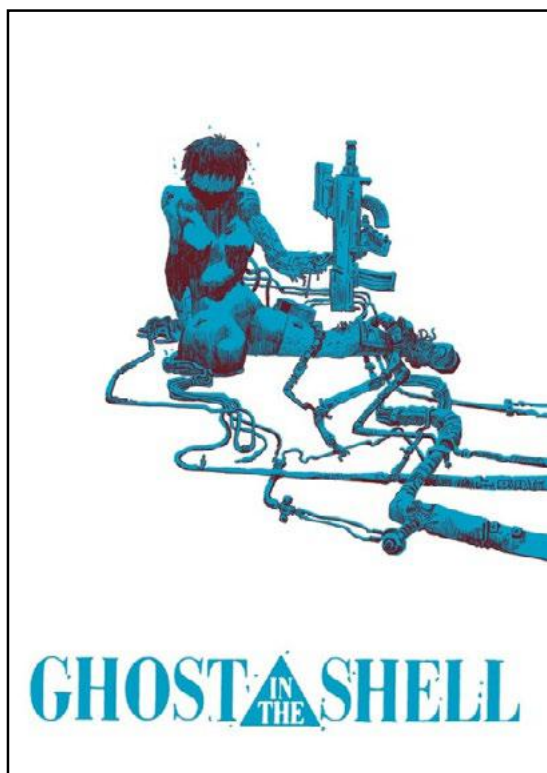


Figura 23 - Cena de “O Fantasma do Futuro” 1

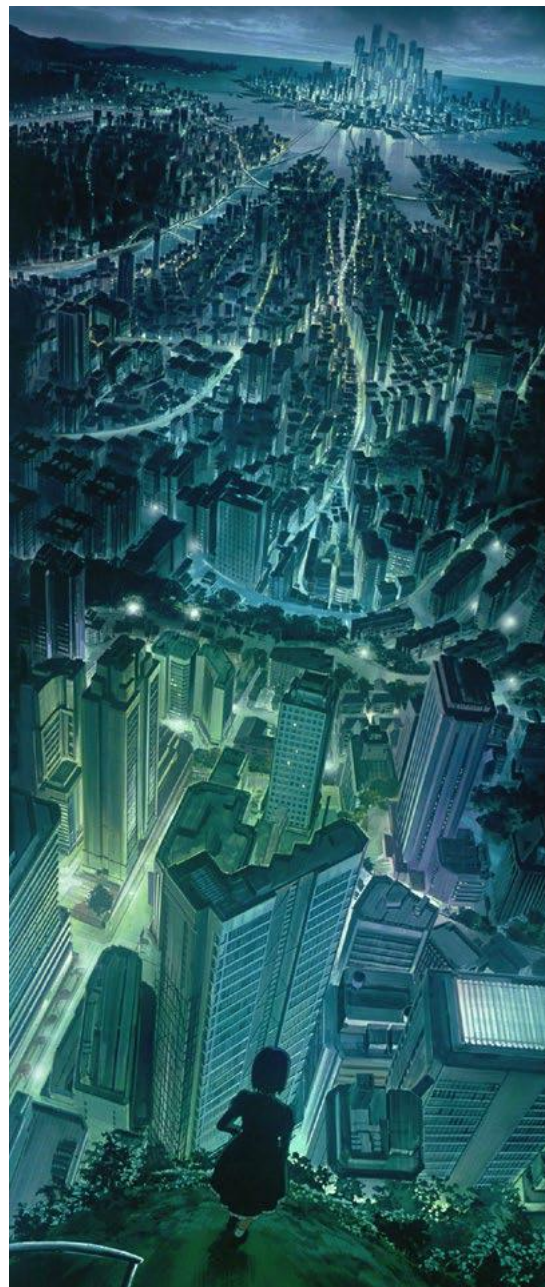
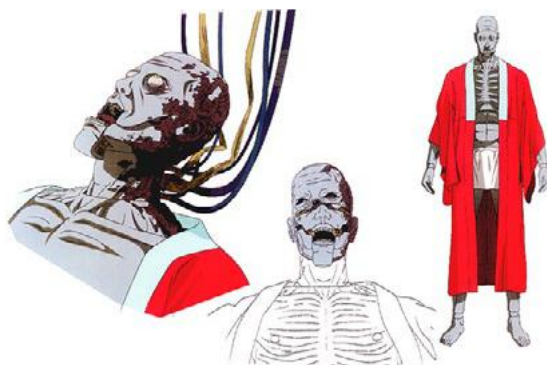


Figura 22 - Design de personagem
para filme “GitS ~Innocence~”



Exemplos de *sublime tecnológico e neogotresco*, o *ciborgue* (a relação com o corpo e o desprezo por ele) e a *cidade* em *Ghost in the Shell*.

4. UM ESTUDO DE CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM ATRAVÉS DE UM EXERCÍCIO DE REDESIGN

Observados os elementos do *cyberpunk* em um âmbito geral e, depois, especificamente — e, resumidamente, — dentro da obra *Ghost in the Shell*, o exercício de realizar um redesign da protagonista, *Kusanagi Motoko*, nos permite entender a construção de personagens. Uma vez que a obra foi adaptada, e até readaptada, tantas vezes e a posição da personagem — tanto pelo protagonismo quanto pela sua autoridade militar, tendo a patente de major (capitã, *em Arise*); palavra que se torna até apelido — concentra tantas ações, situações e problemas em torno dela, faz necessário entender quem ela é.

As primeiras informações já estão dadas; *Kusanagi Motoko* é a personagem principal e é uma personagem com uma autoridade institucional — sendo major dentro do *Setor 9 de Segurança Pública* — estando abaixo hierarquicamente, apenas, do chefe do *Setor 9*, *Aramaki Daisuke*, que responde diretamente ao Primeiro-Ministro Japonês. Esses conhecimentos são superficiais, já que os encontramos com certa facilidade durante as cenas e através das falas de outras personagens, e precisamos ir mais a fundo nas características da personagem.

Kusanagi Motoko é uma personagem de altura mediana, se comparada a outras personagens da obra. Ela possui um metro e sessenta e oito centímetros de altura (filme de 1995), com algumas características que variam dependendo da adaptação. Todavia, é descrita em diversos momentos e adaptações, por outras personagens como alguém atraente. No mangá, o cabelo da personagem ora é representado em uma tonalidade escura de azul, ora é representado na cor preta, com os olhos na cor vermelha; no filme animado e no *hollywoodiano*, a cor do cabelo é preta e olhos acinzentados; nas sequências de *S.A.C.* seu cabelo é roxo e olhos na mesma cor do mangá; e em *Arise*, o cabelo e os olhos são representados na cor azul. Quanto à fisionomia e à aparência do corpo da personagem, no *Perfect Book* (2017) dois diretores das séries animada debatem em uma “mesa redonda” sobre, na produção dos desenhos, se eles haviam se preocupado em “algum ponto específico

comparado ao Fantasma do Futuro¹ de Oshii” (p. 157-158). *Kamiyama Kenji*, de S.A.C., diz que manteve as proporções do corpo da *Major* próximas ao do filme, enquanto que o rosto ficou entre o filme e o mangá; pela seriedade do filme de *Mamoru Oshii*, (*Kamiyama*) *Kenji* ainda ressalta que precisou pedir à equipe de produção e aos dubladores para que as personagens tivessem a idade mental rejuvenescida em quinze anos (GHOST IN THE SHELL PERFECT BOOK 1995-2017, 2017). Já *Kazuchika Kise* diz que precisou rejuvenescer ainda mais — pois *Arise* se passa antes até do filme de 1995 — e, como resolução a essa problemática em que se encontrava, a mudança mais significativa para ele, como diretor, foi “cortar” franja da personagem — contudo, seguindo os desenhos da personagem, em sua versão jovem, fornecidos por Masamune Shirow — e, como resultado, tornou-se mais fácil de mostrar as expressões dela (idem). O diretor *Oshii* seguiu proporções e traços mais realistas e, segundo ele, houve uma redução nos seios da personagem, em relação ao mangá, para que se pudesse ver a personagem segurando firmemente a arma (idem). O filme *hollywoodiano* tem na figura da atriz Scarlett Johansson as características físicas da *Major*.



Figura 24 - Versões da protagonista “Major Kusanagi Motoko”. A personagem apresentada em: 1) mangá (1991); 2) *O Fantasma do Futuro* (1995); 3) *S.A.C.* (2002); 4) *Arise* (2013); 5) *A Vigilante do Amanhã* (2017), e; 6) *S.A.C. 2045* (2020).

1 Título da animação de 1995 aqui no Brasil.

Outros pontos que podem ser descritos sobre a personagem: *Kusanagi Motoko* é a líder do esquadrão de operações do *Setor 9* que possui um corpo totalmente cibernético, com exceção do cérebro. Embora tenha habilidades físicas acima do padrão, ela é especialista em combate cibernético e virtual, sendo uma *hacker* excepcional. Sua personalidade é bem carismática, apesar de seu semblante sempre denotar sua autoridade profissional — no mangá, é sempre muito expressiva, sendo até engraçada às vezes; nos filmes ela já não é tão carismática e não tem expressão facial nenhuma, tanto que na versão de 1995 ela não pisca os olhos para que passe uma imagem de artificialidade; e, nas versões animadas, sua personalidade é bastante expressiva, porém ainda bastante séria em *S.A.C.* e *Arise*. Ainda sobre sua carisma, *Major* possui tamanha, e isto fica bem explícito em *Ghost in the Shell* — muito em *Arise* e em *S.A.C.*, principalmente em *S.A.C. 2045*, — que só foi possível que os membros do *Setor 9* se reunissem por sua causa. E, quando o *Setor 9* tem seu fim, os membros se reúnem sob sua ordem em uma equipe paramilitar completamente independente (mercenários) e só retornam ao *Setor 9* se ela liderasse. No fim, a personagem possui a habilidade de reunir essas personagens e de fazê-las serem um grupo conciso — o que não seria possível se não fosse por ela.

Com essas informações e pensando no redesign da protagonista de *Ghost in the Shell*, um bom exercício preliminar é preencher o Perfil da Personagem sugerido por Wright (2001, p. 62-65) e mostrado no capítulo 2 deste trabalho. Apontado aqui como uma ferramenta, seu preenchimento na totalidade não se faz necessária — até porque não temos todas as informações da personagem, apenas aquelas que nos são fornecidas pela própria narrativa.

4.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS

As descrições na seção anterior fazem um breve caracterização geral da Major pelas diferentes adaptações da obra. Como a proposição desta seção é o redesign, essa generalização das características da personagem se faz muito importante. A generalização, neste caso, foi o exercício de pegar a maior quantidade possível de informações importantes acerca da protagonista. É necessário resgatar os pontos que identificam a personagem como pertencente à obra *Ghost in the Shell* para que a reconstrução da imagem tenha a mesma função de pertencimento ao título em questão.

Figura 25 - O corpo da protagonista em “O Fantasma do Futuro” 1



Figura 26 - O corpo da protagonista em “O Fantasma do Futuro” 2



Figura 27 - Detalhe do cartaz de “O Fantasma do Futuro”

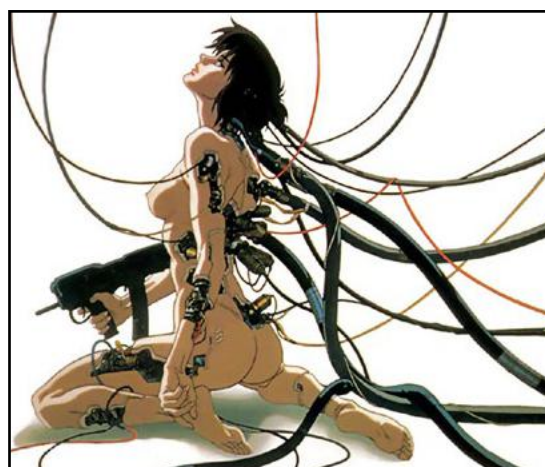


Figura 28 - Cena de “O Fantasma do Futuro” 2



Visualização do corpo da Major, mostrado em 1995 com bastantes detalhes.

Figura 29 - Detalhe de cena em “Arise”



Figura 30 - Detalhe de cena em “S.A.C. 2045”



Figura 31 - Detalhe de um quadro do Mangá 1



Figura 32 - Detalhe de um quadro do Mangá 2



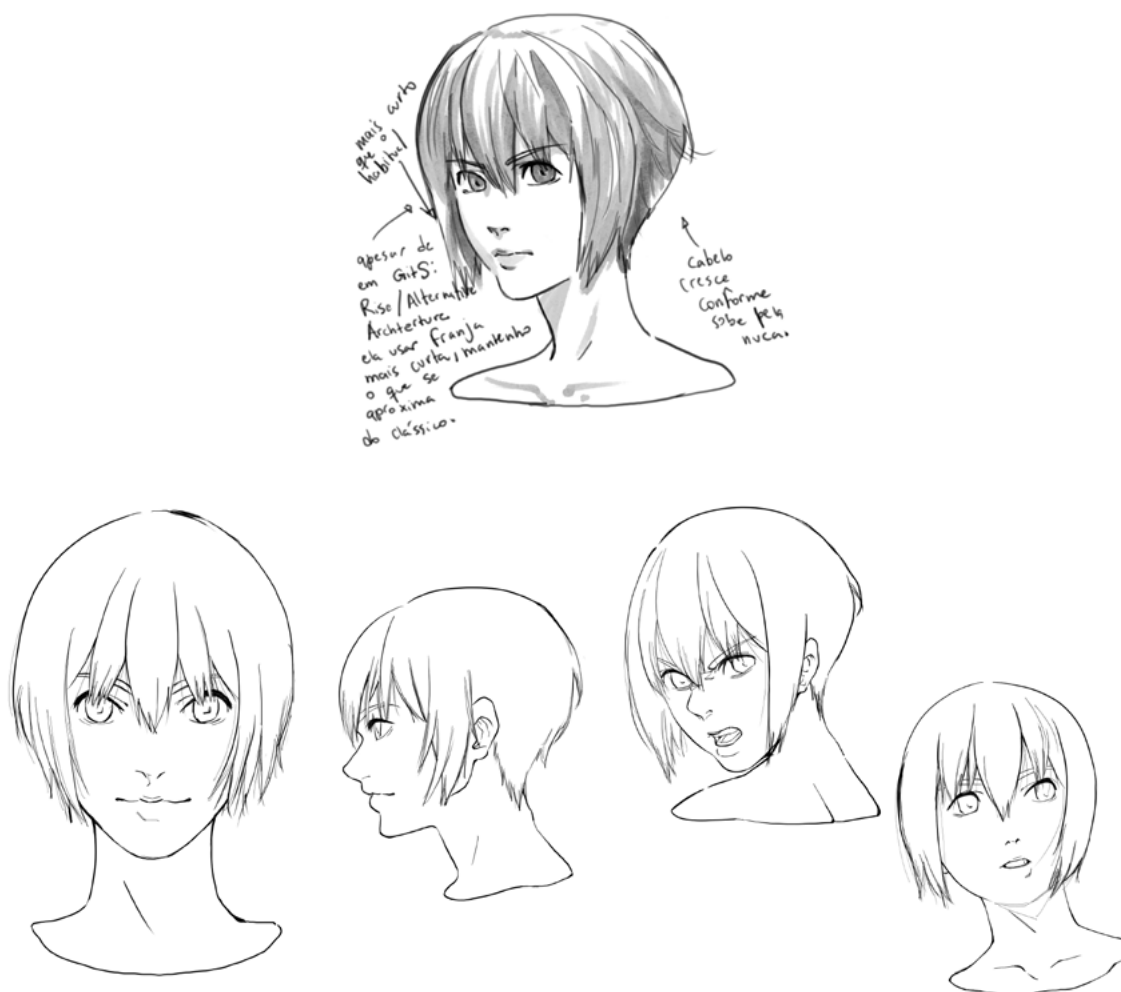
Figura 33 - Detalhe de um quadro do Mangá 3



Comparação das expressões faciais. Acima, a personagem retratada em *Arise* e *S.A.C. 2045* onde é possível notar o semblante sério; abaixo, representada no original em mangá com suas expressões mais caricatas e cômicas.

É proposta, em um primeiro momento, a recriação da cabeça e da face de *Kusanagi Motoko*. Foram resgatados algumas das características com base em todas as adaptações. Contudo, a personalidade pensada foi a mais próxima possível do mangá — uma vez que este é o original —, imaginando que em situações sérias seria mais interessante um semblante que lembre versão da personagem em S.A.C.

Ilustração Autoral 1 - Estudos de construção facial e expressivo



O cabelo tem influências do mangá e de S.A.C. nas franjas e nas laterais, entretanto, na parte de trás, acima da nuca, o corte é inspirado no filme de 2017. Ainda assim, o corte é ligeiramente curto em relação a essas referências. A nuca possui os conectores — importantes por terem se tornado uma identidade da obra — que possibilitam as personagens acessarem dispositivos e outros cibercérebros. Estes têm uma abrangência maior de conexões, imaginando que atualmente há diferentes formas de se conectar a computadores e outros dispositivos.

Ilustração Autoral 2 - Estudo de implantes cibernéticos (“conectores”)



Uma primeira sugestão de torso, junto à cabeça, é ilustrada imaginando as características físicas da *Major*, porém ignorando um pouco referências visuais. O objetivo era não haver contenção demais ao focar soluções já existentes, deixando o desenho mais fluido e natural. Nesse estudo, as cores são adicionadas experimentalmente para se poder ter opções a escolher. Todas estas foram inspiradas em cada adaptação analisada neste trabalho.

**Ilustração Autoral 3 -
Estudo de cores 1**



**Ilustração Autoral 4 -
Estudo de cores 2**



**Ilustração Autoral 5 -
Estudo de cores 3**



**Ilustração Autoral 6 -
Estudo de cores 4**



**Ilustração Autoral 7 -
Estudo de cores 5**



4.2. TRAJE DE CAMUFLAGEM TERMÓPTICA

As vestimentas recriadas juntas à personagem nesse processo de redesign nos mostram as situações em que ela comumente se encontra, os problemas que tem que resolver e as ações que deve tomar; missões, reuniões oficiais e operações ainda mais secretas que normalmente o *Setor 9* se envolve.

O famoso traje que protagoniza a cena mais icônica de *Ghost in the Shell* e que os diretores sempre procuram referenciar nas adaptações — embora tenha ganhado a fama no filme de 1995. Pode-se inferir que a obra não é ela mesma se não tiver contidas na narrativa essas referências, vestimentas e itens.

A função do *traje de camuflagem termóptica* é permitir a camuflagem total de personagens enquanto utilizam a habilidade de seus corpos cibernéticos de se ficarem invisíveis, de forma a não serem detectados por sensores de calor e outras formas óticas de detecção de unidades inimigas. Como um traje bastante característico da obra, a referência para o redesign foi a própria vestimenta, principalmente a do filme de 1995 (*O Fantasma do Futuro*), ao filme de 2017 (*A Vigilante do Amanhã*) e de *Arise*.

O traje possui alguns recortes em partes móveis — como cotovelos, mãos, joelhos, etc. —, com tecido de cores mais claras e trama leve para facilitar a movimentação. O símbolo do triângulo retorna como uma referência a S.A.C. 2045, aparecendo na vestimenta usada pela *Major* nessa versão.

Ilustração Autoral 8 - Construção do Traje de Camuflagem Termóptico

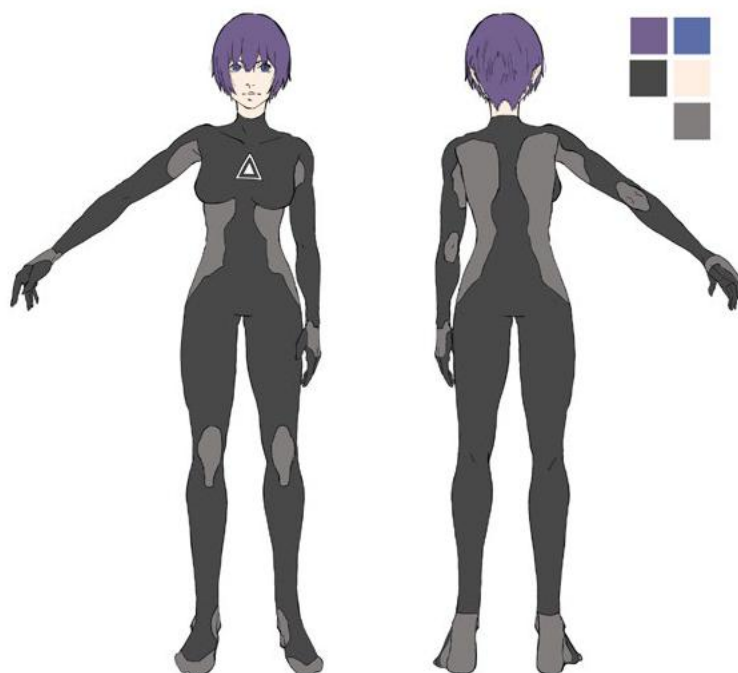


Figura 34 - Cena de “O Fantasma do Futuro” 3



Figura 35 - Cena de “O Fantasma do Futuro” 4



Figura 36 - Poster do filme animado “O Fantasma do Futuro” 2



O traje de camuflagem termótica em *O Fantasma do Futuro* (1995).



Figura 37 - Cena de “Arise”. O traje de camuflagem termótica em *Arise* (2013).

Figura 38 - Detalhe de cena em “A Vigilante do Amanhã”



Figura 39 - Cena de “A Vigilante do Amanhã”



O traje de camuflagem termótica em *A Vigilante do Amanhã* (2017).

4.3. TRAJE DE SERVIÇO MILITAR

Dentre os estudos, o redesign desta vestimenta é o que mais está imbuído de signos específicos. O ambiente militar é imerso em hierarquia e os trajes militares reproduzem símbolos que denotam essas posições hierárquicas entre os integrantes do exército.

Como oficial do exército vinculada ao *Setor 9 de Segurança Pública*, *Kusanagi Motoko* tem essa patente de major que tem uma representação visual simbólica. A problemática aqui é que o exército o qual ela está representando no universo de *Ghost in the Shell* é o japonês. Desta forma, as questões culturais são relevantes para reprodução de um elemento que pode não ser comum à nossa cultura (brasileira). A forma de visualização pode ser diferente e as representações simbólicas também, de forma que, no fim, podem mudar a forma que uma mensagem é passada. E esse tipo de preocupação ao representar elementos de outra cultura deve ser essencial ao se criar, ou recriar, personagens de nacionalidades outras.

Neste traje de serviço, foram utilizadas, novamente, as vestimentas já existentes na obra como referência — principalmente no mangá, no design feito para o jogo de videogame pelo autor Masamune Shirow e em S.A.C. A descrição como *Traje de Serviço* vem do traje M98 usado por oficiais do exército japonês na Segunda Guerra Mundial, descrito como tendo

um corte mais amplo do que o padrão M90 e era de cor verde oliva, ou tecido cáqui. Havia cinco botões amarelos na frente, dois bolsos pontiagudos no peito, cada um com um fecho de botão e duas abas nos bolsos dos quadris, cortados ligeiramente inclinados para baixo e da frente para trás. As saias traseiras tinham aberturas laterais.² (DILLEY, 1970, p. 16)

Em aparência, estes trajes se assemelham aos trajes de Passeio Completo (MINISTÉRIO DA DEFESA EXÉRCITO BRASILEIRO BRAÇO FORTE - MÃO AMIGA, 20--?) utilizados pelos oficiais do exército brasileiro. O uso desta vestimenta pela *Major* acontece sempre que precisa se apresentar a compromissos oficiais, como reuniões em que outras autoridades estão pre-

2 it was of a fuller cut than the M90 pattern, and of olive-drab, or khaki cloth. There were five yellow buttons down the front, two pointed breast pockets, each with a button fastening and two hip pockets flaps, cut to slant slightly downwards front to rear. The back skirts had side vents.

Figura 40 - Major desenhada por Shirow para videogame



Figura 41 - Personagem desenhada em quadro do Mangá



O trajes de serviços desenhados pelo autor *Masamune Shirow*.

Figura 42 - Montagem com a Major em cenas de “S.A.C.” e “S.A.C. 2045”



Figura 43 - Design da Major por Kuvishnov Ilya para “S.A.C. 2045”



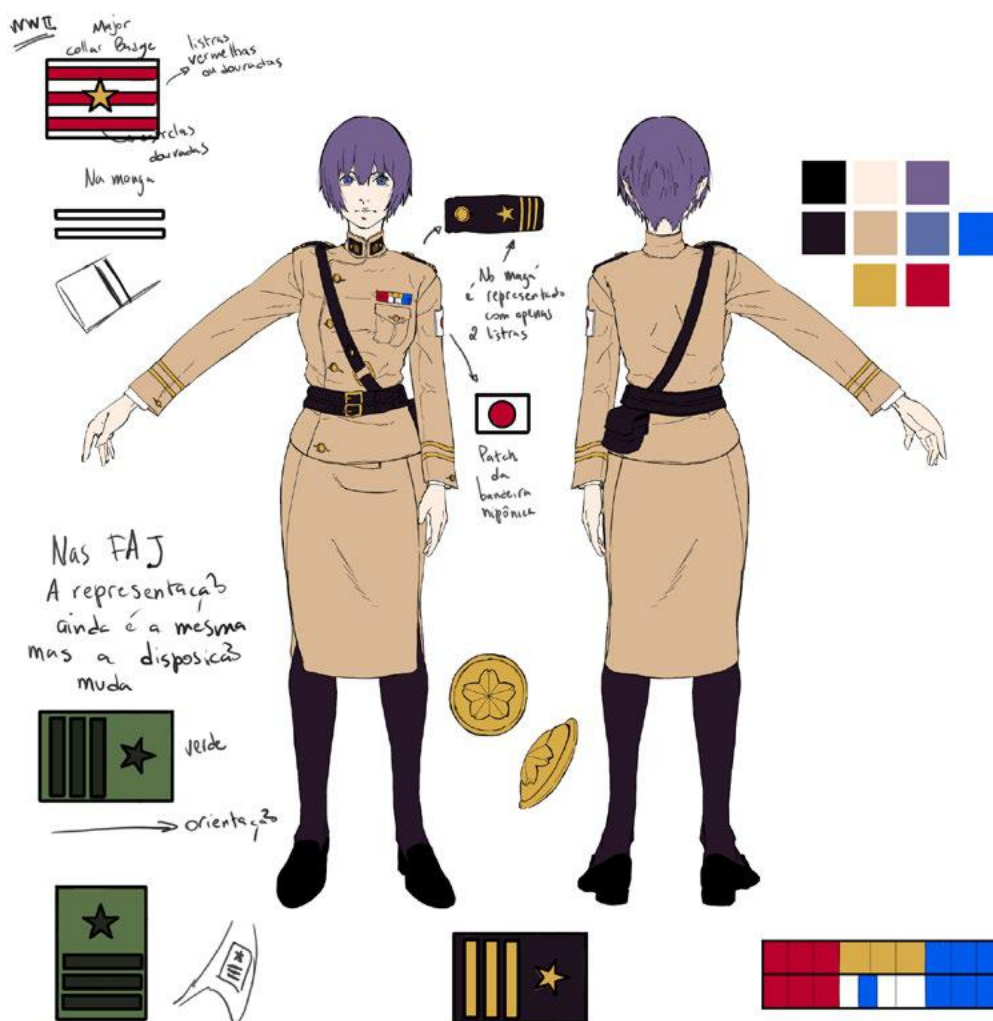
O trajes de serviços em S.AC. e em S.A.C. 2045.



Figura 44 - Referência de traje militar. Montagem com referências para resolução de *redesign*.

sentes — sendo utilizado até missões oficiais em que o Primeiro-Ministro esteve envolvido. Foram observados outros uniformes de perfil cerimonial cujo objetivo foi trazer para esse redesign um recorte mais elegante. Este recorte foi trazido para o lado direito da parte frontal com os cinco botões acompanhando esse corte. Com isso, apenas um bolso foi mantido dos dois presentes nas referências. Os botões amarelos possuem um entalhe de uma flor de cerejeira em alto relevo, símbolo nacional japonês tão importante quanto a Bandeira Nacional do Japão (ROSA, 2016). A flor também significa beleza, alegria e, também, efemeridade — associadas aos samurais que, na Era Feudal, dizia-se terem uma vida tão breve quanto as flores de cerejeira e estarem dispostos a darem a vida por seus mestres (idem). O cinto é o mesmo que a *Major* utiliza em *S.A.C 2045*, assim como a saia e a meia-calça; o sapato é similar.

Ilustração Autoral 9 - Construção do Traje Militar de Serviço



Dilley (1970) descreve outro elemento do uniforme japonês muito importante que destaca a patente do soldado ou oficial do exército: o distintivo de patente. A patente de major é, na Segunda Guerra, configurado como um retângulo com três listras horizontais e uma única estrela dourada/amarela. Contudo esta configuração era apresentada há cerca de oitenta anos atrás. A representação mais atual de distintivos de patentes é das Forças de Autodefesa Japonesas (FAJ), estabelecida após a Segunda Guerra. Neste, a visualização é monocromática em tons de verde, mantendo as três listras e a estrela única, disposto na gola ou no colarinho em orientação verticalizada. Para esse distintivo foram utilizados o marrom mais escuro, já utilizado no uniforme da *Major*, com a estrela e as listras amarelas. O mesmo foi feito na ombreira, com a mesma representação. A patente também é representada nas mangas do traje pelas duas listras próximas à abertura da manga (DILLEY, 1970). Seguindo as cores em *Ghost in the Shell*, as listras acabaram por estar em amarelo.

As FAJ têm em seu uniforme um *patch*³ da Bandeira Nacional do Japão no braço esquerdo que foi resgatado para esse redesign por reforçar as questões de nacionalidade dentro do universo da história — que num futuro muito globalizado, podem estar borradas por conflitos, coligações e blocos econômicos.

Os “quadrinhos” acima do bolso, na região do peito, são uma forma de identificar as condecorações que um oficial já recebeu e permite que ele não utilize as medalhas em si no uniforme, economizando o espaço disponível no traje⁴. É chamado de *Rack de Barretas* ou *Conjunto de Barretas*. As condecorações tem cores distintas de país para país com objetivo de terem certa individualidade. Em S.A.C. não se estabelece que tipo de medalhas a *Major* possui e, por isso, mantêm-se igual ao da série.

4.4. TRAJE DE MISSÃO OU TRAJE DE CAMPO⁵

No transcorrer dos episódios do anime, a *Major* utiliza diversas vesti-

3 Recorte de tecido em formato retangular.

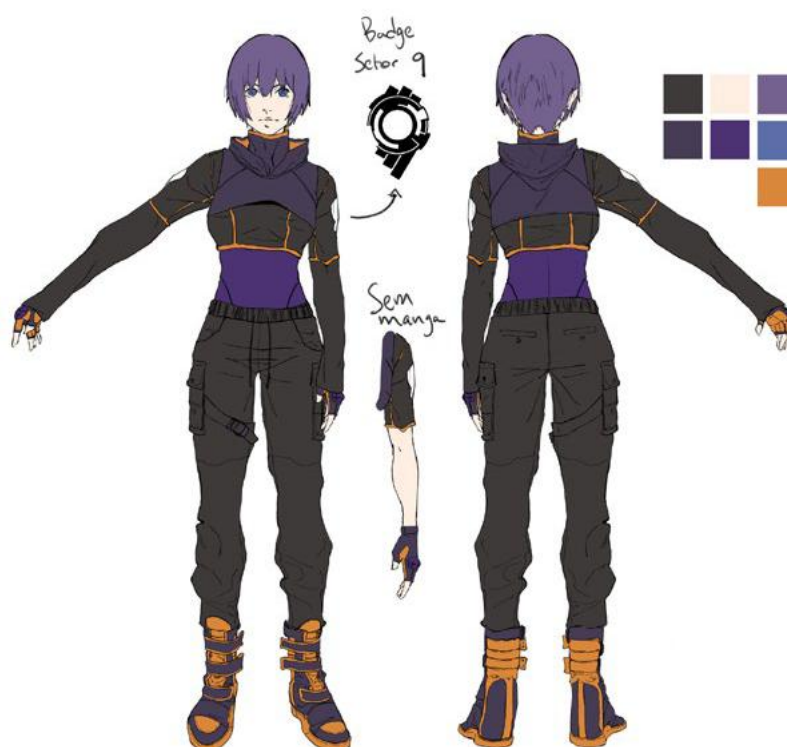
4 O QUE SÃO ESSES QUADRADINHOS? - BASICÃO #1, 2020.

5 o termo “traje de campo” é utilizado no livro “Japanese Army Uniforms and Equipment 1939-1945”, de Roy Dilley.

mentas de combate. Dessas há sempre uma que ela mais veste em campo. Pensando nessa situação, foi pensado um traje que seria o equivalente a este.

Em uma análise prévia, antes mesmo de iniciar esse trabalho, foi possível notar que há movimentos de moda que seguem o que é encontrado nas ruas, em ambientes urbanos. Dentre estes estilos estão o *Streetwear* e a *Techwear*.

Ilustração Autoral 10 - Construção do Traje de Campo



Streetwear é um estilo que tem origem nas décadas de 1970 e 1980, com estilo muito abrangente e que vai muito além das roupas, sendo uma atitude e um estilo de vida. Movida pelo *D.I.Y.* tem em sua origem a união de subculturas que, no início, englobava o *skate* e o *surf* e, mais tarde, mesclaram a estilos musicais como *punk*, *new wave* e *hip hop* (MÉDICI, 2018); a *Techwear* também é uma categoria de moda de movimento urbano, porém é uma tendência contemporânea surgida nos últimos anos da década de 2010. Este estilo tem como foco a tecnologia, em que as roupas são focadas na funcionalidade — com algumas vindo até com manual de instruções. Todavia, é possível encontrar algumas marcas *fast fashion* que trazem a roupa com a aparência *tech*, entretanto, sem a tecnologia. Como tendência de moda para

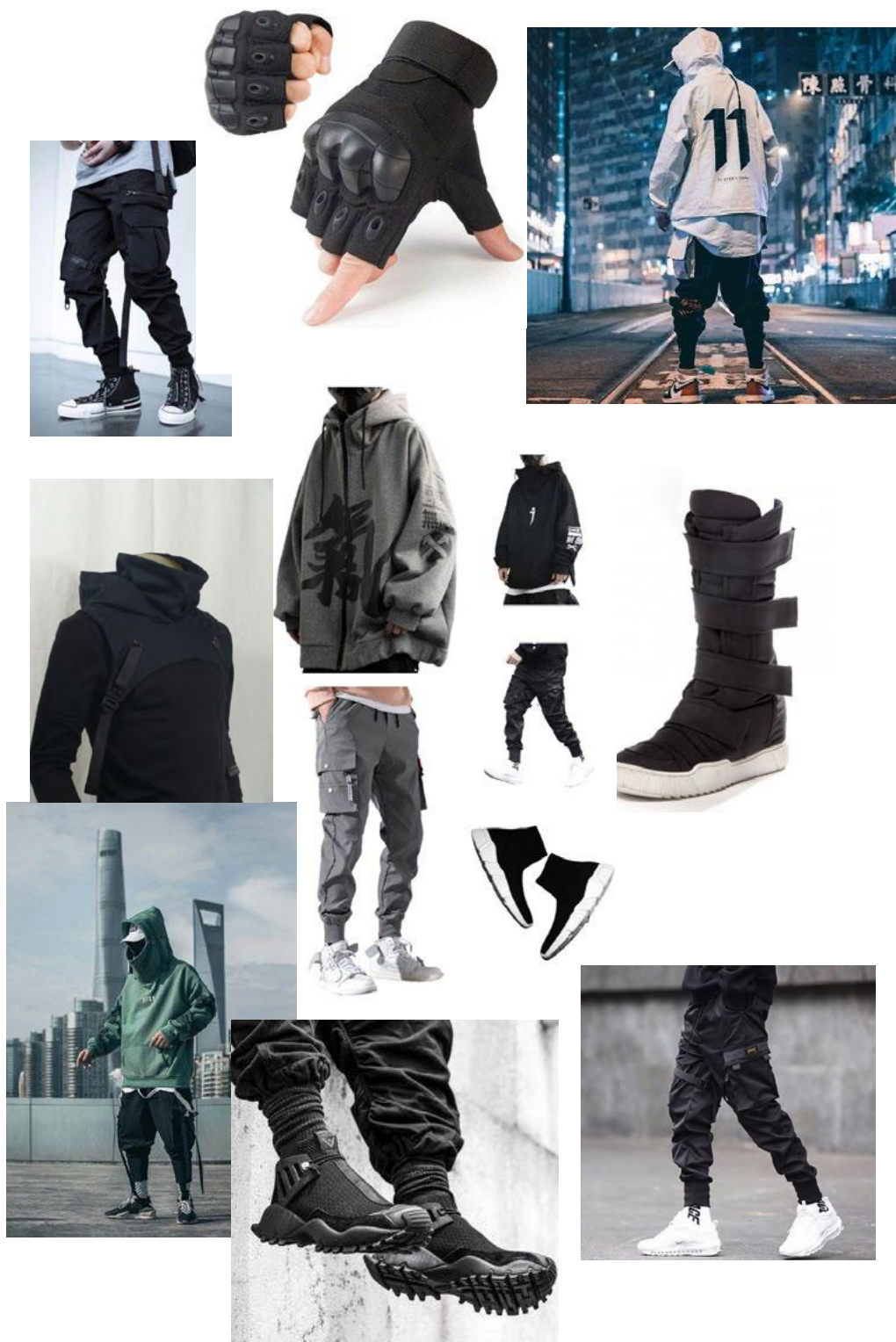


Figura 45 - Moodboard de referências para Traje de Campo.

os próximos anos, a *techwear* não olha para a moda do passado para desenhar as roupas, se olha o momento atual — que, segundo quem elabora a confecção dessas roupas, é um momento de constante ameaças e conflitos — e, por isso, se imagina o futuro com esse foco na tecnologia com uma aparência militar (O QUE É TECHWEAR?, 2018).

Com esses dados, a aparência da vestimenta foi seguindo esse direcionamento visual, junto a uma variação de casaco com capuz. Nos braços foram colocados *patches* com o emblema do *Setor 9*.

Ilustração Autoral 11 - Variação de Traje de Campo “Casaco com Capuz”



Um adicional ao traje foi criado, embora não seja parte integrante do conjunto de fato. Um óculos — ou visor — chamado neste trabalho de *technóculos*. A inspiração para este acessório foram os óculos de neve que os povos *Inuit* utilizavam para caçar nos ambientes congelados do hemisfério norte. Esses óculos tinham a função de protegê-los da cegueira causada pela reflexão da luz solar na neve e eram feitos de madeira, ossos ou marfim, com as tiras de pele de baleia; as pequenas fendas para os olhos filtram grande parte da luminosidade presente no ambiente (ALMEIDA, 2019, p. 08). Assim, esses



Figura 46 - Montagem com imagens da personagem para referência de óculos.
Os diferentes designs de óculos em *O Fantasma do Futuro*, *A Vigilante do Amanhã* e em *Arise*, respectivamente.



Figura 47 - Moodboard de referências com óculos de neve para óculos.
Referências de *design* de óculos de neve de povos *Inuit*.

Figura 48 - Referência atual de óculos de neve 1



Figura 49 - Referência atual de óculos de neve 2



Referências de *redesign*, versões mais atuais inspiradas em óculos ancestrais .

óculos ganharam a propriedade de ser, historicamente, um equipamento de proteção individual.

Ilustração Autoral 12 - Construção do “Technóculos”



4.5. CONCEPTS DA PERSONAGEM KUSANAGI MOTOKO

Exploramos três situações que resultaram no *redesign* de três vestimentas relacionadas. Todavia, a forma como são trabalhadas até aqui é puramente funcional, isto é, a indumentária foi redesenhada pensando em como ela se comportará dentro daquela situação sem que ela esteja inserida nesta.

Antes, porém, de apresentar as vestimentas dentro de um contexto, observemos algumas conclusões. Começando pela primeira vestimenta; uma vez que o traje de camuflagem termóptica é uma vestimenta característica da obra *Ghost in the Shell*, sendo criada pelo autor para ela, não é possível encontrar exemplos reais dela. Como supracitado, a referência para ela é a presente na própria obra. Não é possível encontrar o *vestuário real* que deu origem a esta vestimenta e, uma vez que os *vestuários-imagem* são desenhados, a mensagem é claramente codificada. Mais ainda, é codificada, neste

caso, mais de uma vez. Relembremos, as referências foram os filmes e pelo menos uma animação — filmes: *O Fantasma do Futuro* (1995), *A Vigilante do Amanhã* (2017); animação: *Arise* (2013). E não se deve considerar o traje encontrado no filme de 2017 como um *vestuário real*, pois este é uma versão, um redesign, de uma já existente em animação 2D para funcionar em uma adaptação *live-action*. Esta mensagem também é codificada e, desta vez, não é por ser um desenho, mas, sim, por ser uma releitura. É, portanto, uma recodificação de uma mensagem já codificada. O exercício de refazer só reforça esta recodificação — e recodifica não só por ter como referência os trajes desenhados, mas também, pelo redesenho para o *live-action*.

Obviamente, todas as versões dos trajes desenhados neste capítulo, caminham no sentido da mensagem codificada, simplesmente pelo fato de se configurarem como desenho. O mesmo acontece com o traje de serviço militar. Com um adendo, porém: além de se ter como referência os *designs* da própria obra, têm-se, também, *vestuários-imagem* — fotografias de *vestuário reais*. O traje militar é recheado de mensagens simbólicas formadas por diversos signos, alguns específicos do serviço e outros culturais. Enquanto que o traje de campo é exclusivamente desenhado tendo como base *vestuários-imagem*, replicando e misturando as formas, os cortes, as costuras, etc. E, na contramão deste processo, que se firma no pensamento de trazer um certo realismo no significado dos elementos presentes nas vestes, os *technóculos* ressignifica um artefato histórico, trazendo-o para o contexto tecnológico do *cyberpunk*.

A seguir é possível verificar os concepts que apresentam as vestimentas dentro destes contextos, ou situações.

4.5.1. CONCEPT DO TRAJE TERMÓPTICO

Ilustração Autoral 13 - Montagem com detalhes de concept do Traje Termóptico

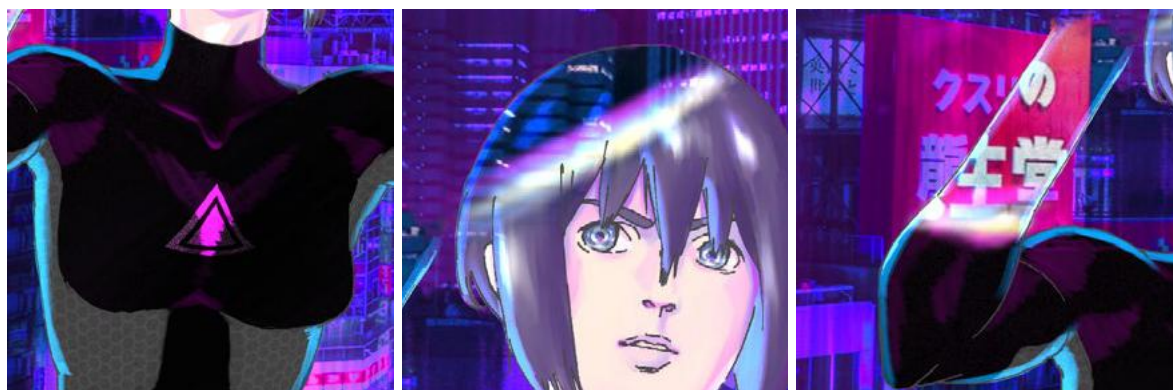


Ilustração Autoral 14 - Concept do Traje Termóptico

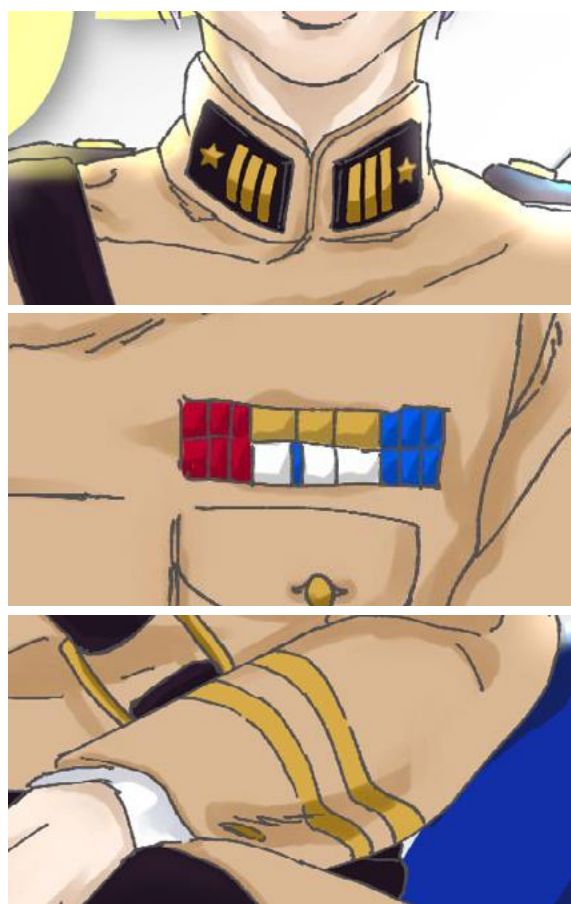


4.5.2. CONCEPT DO TRAJE DE SERVIÇO MILITAR

**Ilustração Autoral 15 -
Concept do Traje Militar de Serviço**



**Ilustração Autoral 16 -
Montagem com detalhes de concept do
Traje Militar de Serviço**



4.5.3. CONCEPTS DO TRAJE DE CAMPO

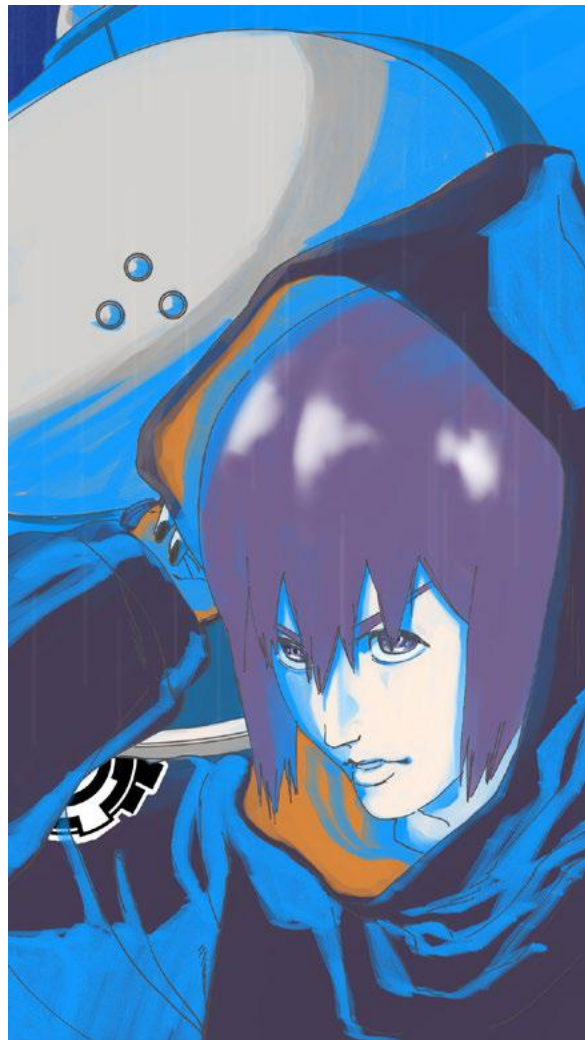
**Ilustração Autoral 17 -
Concept do Traje de Campo**



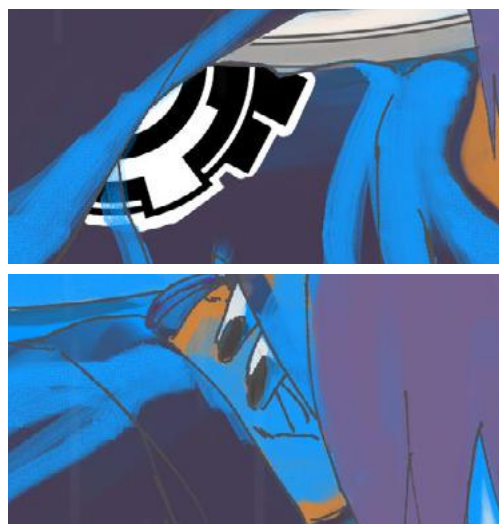
**Ilustração Autoral 18 - Montagem com
detalhes de concept do Traje de Campo**



**Ilustração Autoral 19 - Concept do Traje
de Campo (variação)**



**Ilustração Autoral 20 - Montagem com
detalhes de concept do Traje de Campo
(variação)**



4.5.4. *CONCEPT* DO TECHNÓCULOS

**Ilustração Autoral 21 -
Concept do “Technóculos”**



**Ilustração Autoral 22 -
Detalhes do concept do “Technóculos”**



5. A PERSONAGEM ORIGINAL

Uma personagem criada desde o início, assim como fazer o redesign de uma já existente, demanda a mesma atenção ao que concerne o contexto ao qual está inserido. A concepção da personagem original neste capítulo aproveita todo o estudo feito para a *Major 1º*) porque o contexto que esta criação original se insere é, no mínimo, similar ao do redesign — ressaltando que o contexto abordado é o mais geral possível e que, nesse caso, é o *Cyberpunk* — e 2º) porque acaba por justificar o objetivo de redesenhar um personagem existente como estudo de criação. Neste momento, então, pegar-se-á o que se sabe sobre *cyberpunk* para conceber uma personagem nova.

Como uma história não está definitivamente criada e não há uma narrativa iniciada em relação a um novo personagem, acaba por focar mais na aparência da personagem, caracterizando uma certa superficialidade em sua criação. Por isso, se diz aqui que esta é uma construção rápida e que confiamos a seguir como dar-se-á esta construção.

5.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS

Inserido no Cyberpunk e não estando num futuro tão distante do nosso presente, a personagem aqui apresentada não se encontra, então, num cenário tão distante da *Kusanagi Motoko* em *Ghost in the Shell*. Por isso, a cidade não é tão monumental e os corpos não são tão bizarros. Contudo, aqui este segundo é minimamente trabalhado de duas formas: na estética de um visual relacionado a um gênero musical e no uso de tecnologia para melhoramento físico da personagem enquanto executa sua função enquanto músico. Assim como *Ghost in the Shell*, que é, essencialmente, um mangá/animê, é trabalhado o mesmo estilo da obra japonesa — com olhos grandes e demais características físicas estilizadas relacionadas ao gênero.

Seguindo as primeiras informações dadas no parágrafo anterior, a personagem original é musicista e participa de uma banda de rock. O subgênero de rock que guia sua aparência é o *visual-kei*, muito popular no Japão. O termo, que é o mesmo que “estilo visual” (MCLEOD, 2013), não se reflete tanto na sonoridade, uma vez que o *visual-kei* é puramente visual. Todavia, este está muito ligado ao Heavy Metal, Hard Rock e ao Punk e pode ser comparado visu-

Figura 50 - Exemplo de banda Glam Rock "Kiss"



Figura 51 - Exemplo de banda Glam Rock "Mötley Crüe"



As duas bandas de glam rock citadas no texto. (À esquerda, a banda Kiss e, à direita, Mötley Crüe)

Figura 52 - Exemplo de banda Glam Rock "Guns 'n' Roses"



Figura 53 - Exemplo de banda Glam Rock "Poison"



Figura 54 - Exemplo de banda Glam Rock "Bon Jovi"



Outros exemplos de bandas de glam rock. (Acima e à esquerda, a banda Guns N' Roses e, à direita, a banda Poison. Abaixo e ao centro, a banda Bon Jovi)

Figura 55 - Montagem com exemplos da aparência “Visual Kei” 1



Figura 56 - Montagem com exemplos da aparência “Visual Kei” 2



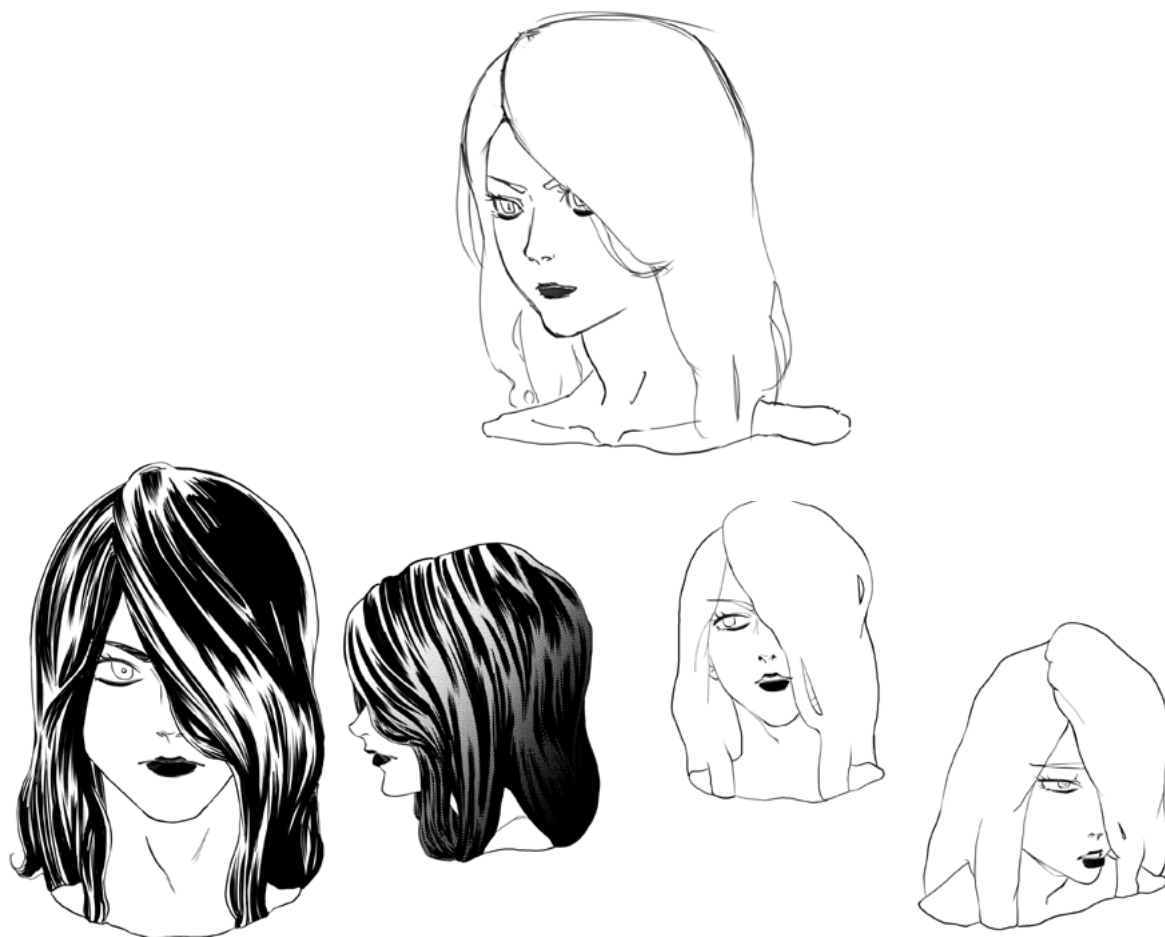
Figura 57 - Exemplo de banda “Visual Kei”: “MORRIGAN”. Exemplos da aparências de músicos *visual-kei*.

almente a bandas como Kiss e Mötley Crüe (JOHNSON; KAWAMOTO, 2016) e, se fizermos um exercício de análise, podemos até comparar a estilos de rock muito visuais como o Glam Rock/Metal ou Hair Rock/Metal. E, de acordo com Johnson e Kawamoto (2016), o visual kei, em sua “era inicial”, realmente se inspiraram em bandas americanas de heavy metal e glam rock (p. 201).

No “estilo visual”, os músicos geralmente se apresentam com cabelos longos, cabelos coloridos, com muita maquiagem em seus rostos que os fazem parecer disfarçados e com roupas muito chamativas, obscuras, decadentes e próximas do gótico (JOHNSON; KAWAMOTO, 2016). A aparência ainda sofre influência do mangá e do animê e as personalidades masculinas acabam por ser andrógenas. Desta forma, esta personagem original segue o mesmo conceito, estando inserido musicalmente dentro do *visual-kei*, é do gênero masculino e sua aparência segue uma pouco dessa linha andrógina.

Pensando em pessoas que poderiam ser referência para esta personagem, um músico que serviu como modelo foi o baterista conhecido como Kai, membro da banda *visual-kei* “the GazettE”.

Ilustração Autoral 23 - Estudos de construção de personagem original (busto)



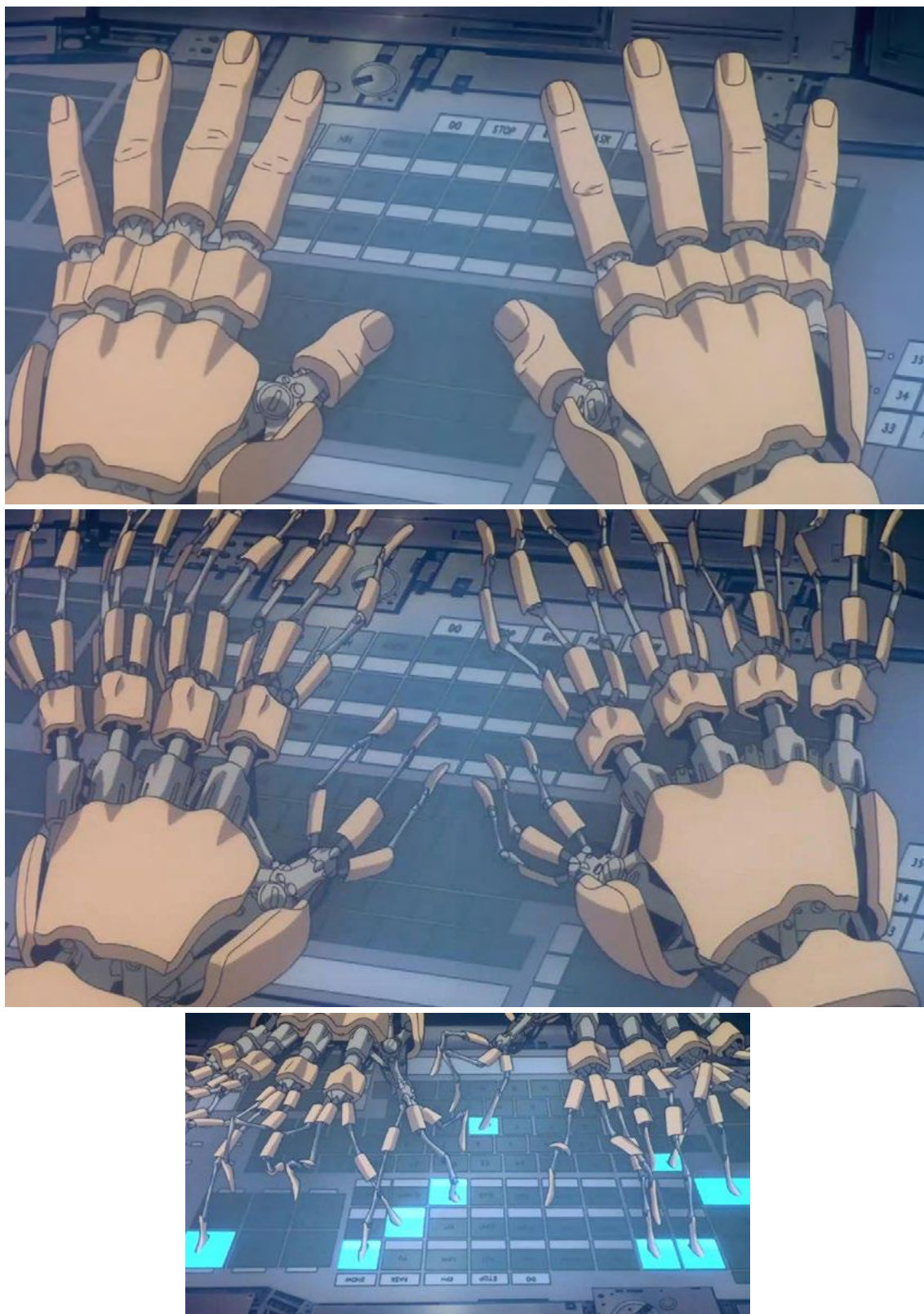
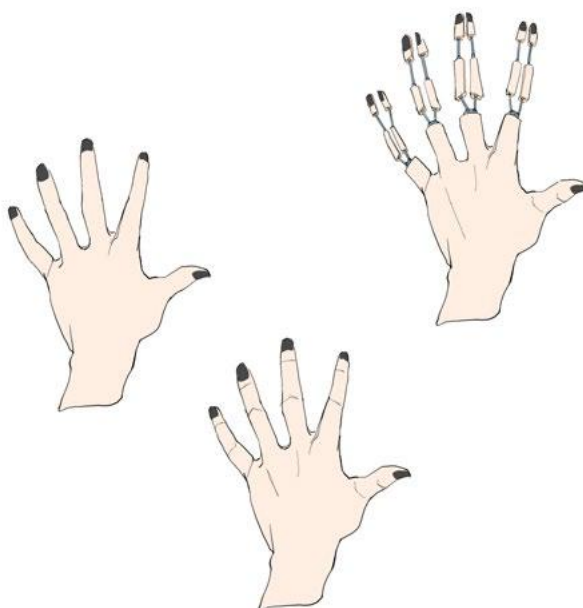


Figura 58 - Montagem com cenas de “O Fantasma do Futuro”. Cenas do filme de 1995 (O Fantasma do Futuro) que mostra a prótese nas mãos que serviram de referência para a mão da personagem.

As próteses cibernéticas se encontram nas mãos da personagem, uma vez que é um guitarrista. Inspiradas em próteses similares encontradas em *Ghost in the Shell*, os dedos se destacam e se dividem na metade, aumentando a quantidade de notas possíveis de tocar no instrumento. E, já que há um aumento na capacidade física, a velocidade de execução torna-se possível também.

Ilustração Autoral 24 - Construção de mão com próteses cibernéticas



Dentro da história, a personagem estaria em um contexto social onde manifestações artísticas são reprimidas e as músicas são censuradas. Não são todas as bandas que têm a autorização do governo para se apresentar em shows ou lançar novas músicas. Desta forma, a banda dele não está mais ativa e isto se reflete na maquiagem da personagem, que não é tão pesada mas ainda presente, e a roupa é mais casual. E, tirando a parte da vestimenta que cobre o corpo mais externamente, a roupa interna é uma criação original também e se assemelha ao que poderia ser um “*cropped* masculino” de material elástico, de ajuste fácil ao corpo — como encontrado em roupas esportivas que possuem funções térmicas. Sendo a melhor forma de explicá-la dentro do que concerne à vestimenta escrita. Essa roupa tem duas partes, ou seja, são dois cortes diferentes: a parte azul, que cobre o tronco e é curta, com recortes na região central do tronco, na frente e no verso, e na região das axilas; e a parte preta, com manga comprida e gola alta, possuindo cortes na região das axilas, complementando o corte da parte azul. Seguindo com o restante da roupas, as referências foram tiradas de fotografias de roupas

Ilustração Autoral 25 - Construção de Traje Casual (personagem original)

já existentes e estão, portanto, dentro da vestimenta-imagem, misturando, por vezes, modelos diferentes da mesma peça para criar uma peça nova, transformando-a em desenho — uma conotação, não só por ser um desenho, mas por ser uma reinterpretação de algo que já existe. Assim, as peças que seguem nessa linha são o casaco, a calça comprida e o coturno.

Apesar do personagem parecer genericamente construída, como já explicado, pode-se encontrar mais informações que guiaram sua construção no ANEXO 3 deste trabalho, onde é “preenchido” o Perfil da Personagem de Jean Ann Wright — ambos mencionados no capítulo 2.

Figura 59 - Banda de “Visual Kei”: “the GazettE”



Figura 60 - Montagem com Referências para personagem, “Kai” (baterista)



A banda *the GazettE* (acima) de onde é retirado como referência para a personagem original, o baterista Kai (as três imagens em seguida, abaixo da imagem da banda).

Figura 61 - Montagem com referência de roupas



Referência de modelos de casaco usado como referência para a vestimenta.

5.2. *CONCEPT* DA PERSONAGEM ORIGINAL

Ilustração Autoral 26 - Concept do personagem original



Ilustração Autoral 27 - Montagem com detalhes de concept do personagem original



6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho reúne diversas informações acerca da construção de uma personagem. Grosso modo, é possível usar o mesmo processo no redesign de uma personagem na criação de uma personagem original.

Válido relembrar de pontos importantes sobre o conteúdo aqui presente: 1º) o processo de redesign da personagem Kusanagi Motoko é um processo de estudo de construção; e 2º) apesar do gênero Cyberpunk ter sido amplamente pesquisado, por consequência do objeto de estudo ser a obra *Ghost in the Shell*, é possível seguir os mesmos passos de pesquisa para outros gêneros e subgêneros de narrativa — como fantasia medieval, ação ou romance — para que a personagem esteja inserida nestes sem muitas discrepâncias, a não ser que o objetivo seja criar algo completamente novo.

Ao longo da pesquisa, pudemos ver a importância das personagens na narrativa, tomando ações e reagindo às ações de outras personagens ou da própria narrativa — elas catalisam ações, isto é, as personagens estimulam ou desencadeiam ações. E se ressalta que, neste trabalho, a história é o todo e a narrativa é o recorte da história que se quer contar. Assim, se pensa a história da personagem e depois se pensa como e em que ponto da história a narrativa será contada. Toda essa informação escrita se converte em imagem quando o contexto entra em cena — e aqui faz-se outro adendo, pois o contexto pode ser bem específico à história; todavia, no caso deste trabalho, o contexto é mais geral, podendo ser um gênero ou um subgênero de narrativa. Por fim, imaginamos as personagens inseridas em situações que propõem diferentes visuais que podem aparecer enquanto sua trajetória é contada. Quanto mais situações são pensadas, mais a personagem pode ser explorada e, assim, se torna mais versátil e mais crível para quem a acompanha.

Os resultados aqui alcançados aspiram por trazer soluções teóricas e práticas para problemáticas de construção de personagens, sugerindo pequenas ferramentas e uma sequência lógica que segue a semiótica de Barthes para saídas visuais interessantes. Embora não tendo o objetivo de criar uma metodologia, qualquer resultado aqui obtido, ou qualquer processo encontrado para se chegar a um resultado, pode ser visto como um recurso ou até mesmo uma estratégia para criar uma personagem, independente do meio que esta será trabalhada — uma animação, um filme ou uma história em qua-

drinhos, etc. Finalmente, a personagem, como objeto a ser elaborado, passa por um grande processo até alcançar um espectador e ela se mostra bastante complexa se construída com profundidade e enquanto o artista, ou designer, estiver se preocupando com elementos que estarão representados na sua aparência. Do contrário, a personagem pode não representar bem as ideias que se quer passar.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Isabela de. **A importância da utilização dos óculos de proteção na construção civil**. São Paulo: Universidade de Taubaté, 2019.

AMARAL, Adriana. **Visões Cibertemporais: a inserção do Cyberpunk nos estudos de comunicação e cibercultura**. Porto Alegre: Famecos/PU-CRS, 2005.

AMARAL, Adriana. **Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk**. In: E-Compós. Brasil, 2006. Disponível em: https://www.research.net/publication/324237400_Visoos_Perigosas_Para_uma_genealogia_do_cyberpunk. Acesso em: 23 abr. 2021.

BARTHES, Roland. **A retórica da imagem**. França: Communications, 1964.

BARTHES, Roland. **Sistema da moda**. Portugal: Editora Edições 70, [197-?].

BRITO, Carina. **Transhumanismo: como a ciência e a tecnologia ajudarão na evolução humana**. Brasil: Revista Galileu, 2019. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2019/08/transhumanismo-como-ciencia-e-tecnologia-ajudara-na-evolucao-humana.html>. Acesso em: 21 abr. 2021.

BROCHARD, Tomas Pueyo. **Why Stories Captive**. Estados Unidos: TEDxHumboldtBay, 2017. Disponível em: https://www.ted.com/talks/tomas_pueyo_why_stories_captivate?language=pt-br. Acesso em: 15 dez. 2020.

CHAGAS, Encho. **Cybercultura e Ghost in the Shell (o de verdade)**. In: enchochagas.medium. Brasil, 2017. Disponível em: <https://enchochagas.medium.com/cybercultura-e-ghost-in-the-shell-o-de-verdade-cf4d7ef7cd14>. Acesso em: 21 jan. 2021.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos**. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora, 1988.

DILLEY, Roy. **Japanese Army Uniforms and Equipment 1939-1945**. London: Almark Publishing Co., 1970.

FRÉDÉRIC, Louis. **O Japão: dicionário e civilização**. São Paulo: Editora Globo, 2008.

GHOST IN THE SHELL PERFECT BOOK 1995-2017. **Guia Definitivo para o universo de Ghost in the Shell com bastidores do filme**. São Paulo: Editora JBC, 2017.

JOHNSON, Henry; KAWAMOTO, Akitsugu. **“Visual-kei”: Glamour in Japanese pop Music**. Nova Iorque: Routledge, 2016.

MÉDICI, Cássio. **Afinal, o que é Streetwear?** In: StreetwearBr, 2018. Disponível em: <https://streetwearbr.com/2018/07/afinal-o-que-e-streetwear.html>. Acesso em: 12 jan 2021.

MCLEOD, Ken. **Visual Kei: Hybridity and Gender in Japanese Popular Culture**. Young, 2013.

MINISTÉRIO DA DEFESA EXÉRCITO BRASILEIRO BRAÇO FORTE - MÃO AMIGA. **5º B1 UNIFORME (Passeio Completo)**. In: Ministério da Defesa. Disponível em: http://www.eb.mil.br/web/midia-impressa/rue/-/asset_publisher/fxmsCbyXQZBQ/content/5=-1b-uniforme-passeio-completo-?inheritRedirect=false&redirect=http%3A%2F%2Fwww.eb.mil.br%2Fweb%2Fmidia-impressa%2Frue%3Fp_p_id%3D101_INSTANCE_fxmsCbyXQZBQ%26p_p_lifecycle%3D0%26p_p_state%3Dnormal%26p_p_mode%3Dview%26p_p_col_id%3Dcolumn-1%26p_p_col_count%3D1. Acesso em: 03 jun 2021.

ROSA, Maria. **O significado das flores no Japão**. [S.l.]: Mundo-Nipo, 2016. Disponível em: <https://mundo-nipo.com/cultura-japonesa/costumes/26/12/2015/significado-das-flores-no-japao/>. Acesso em: 21 maio 2021

O QUE É TECHWEAR?. [S.l.: s.n.], 2018. 1 vídeo (4 min). Publicado pelo canal Thiago Martins. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vMv7PjnAI54>. Acesso em: 03 jun 2021.

O QUE SÃO ESSES QUADRADINHOS? - BASICÃO #01. [S.l.: s.n.], 2020. 1 vídeo (2 min). Publicado pelo canal Sala de Guerra. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FTvrkujSLZc>. Acesso em: 1 maio 2021.

REVISTA SUPERINTERESSANTE. **Qual a diferença entre robô, androide e ciborgue?**. Brasil: Grupo Abril, 2017. Disponível em: <https://super.abril.com.br/blog/oraculo/qual-a-diferenca-entre-robo-androide-e-ciborgue/>. Acesso em: 13 maio 2021.

WINKLER, Matthew. **What Makes a Hero?**. In: TED Talk, 2017. Disponível em: https://www.ted.com/talks/matthew_winkler_what_makes_a_hero/transcript#t-94681. Acesso em: 15 dez. 2020.

VIEIRA, André Guirland. **Do Conceito de Estrutura Narrativa à sua Crítica**. Rio Grande do Sul: UFRGS, 2001.

WRIGHT, Jean Ann. **Animation Writing and Development**. Reino Unido: Elsevier Inc.; Focal Press, 2001.

YU, Zemei. **What Put “Punk” into the Cyber World? – The Punk Flavor in the Cyberpunk Science Fiction**. China: Comparative Literature: East & West, 2012. Disponível digitalmente em: <https://doi.org/10.1080/25723618.2012.12015531>. Acesso em: 23 abr. 2021.

ANEXO 1

PERFIL DE PERSONAGEM¹

- **Nome** (o nome pode nos dar uma dica: Precioso, Cowboy, U.R. Steel ou Ted D. Bear)
- **Gênero**
- **Idade**
- **Aparência** (altura; peso; cor do cabelo; cor dos olhos; físico; estatura; postura/atitude/presença; características físicas marcantes, como covinhas, por exemplo; vestimenta—prova, bom gosto)
- **Movimento**

— Ele/ela se move como um dançarino(a) ou alguém que é sonâmbulo? Como anda? — Ela/ela utiliza gestos expansivos enquanto fala?

- **Maneirismos**

- **Voz** (dicção, vocabulário, poder, tom, atributos incomuns)

— O que a personagem fala, e como fala?

— Dê ao seu personagem uma marca de diálogo (o “Yabba dabba doo!” de Fred Flintstone).

— Faça a voz de seu personagem distintamente dele ou dela.

- **Q.I., habilidades, talentos, qualidades** (imaginação, juízo)
- **Personalidade/attitudes/temperamento.** Atitudes são a chave para a comédia e situações dramáticas.

— Sua personagem é ambiciosa, leal, sensível? Inferior, otimista? Tímida? Desleixada? Ansiosa?

— Imperfeições, maus hábitos, fraquezas da personagem

Qual o maior segredo de sua personagem? O quê aconteceria se alguém descobrisse?

Qual o maior medo de sua personagem? Por quê? O quê causou isso?

Qual foi a maior frustração de sua personagem?

Qual foi o momento mais embaraçoso dele/dela?

Qual a pior coisa que aconteceu com ele/ela? Como isso afeta sua personagem hoje?

¹ Nota de rodapé: toda a lista é traduzida do inglês. Tradução nossa.

O quê deixa sua personagem com raiva? Frustrada? Envergonhada?

Ele/ela têm autoestima?

— Sua personagem é solitária? Ele/ela pertence a muitos grupos? Quais?

Como ele/ela se conecta a outras personagens durante sua história?

— O que faz seu personagem rir?

— Como ele/ela relaxa?

— **Motivações**, objetivos, ambições. O quê sua personagem quer?

— Qual é o **pilar** de sua personagem? Qual sua força motriz imutável ao longo da sua jornada?

— Sua personagem coloca seus próprios interesses em primeiro lugar ou os de seu grupo e suas sobrevivências?

— Quais as mudanças de fidelidade na vida de sua personagem?

— Ele/ela se sente pressionado(a) por outras pessoas ou circunstâncias?

Quais são as escolhas difíceis de sua personagem? Crises? Decisões urgentes? Como ele/ela reage diferentemente da norma?

— Valores. O quê é importante para sua personagem?

— Como ele/ela se sente sobre seu passado?

Quais situações passadas têm afetado especificamente as escolhas importantes que ele/ela está fazendo nesta história?

— Quais são as atuais circunstâncias de sua personagem (rico/pobre, sortudo/azarado)? Quais efeitos elas têm?

Quais as atuais ameaças existem na vida de sua personagem?

Quais oportunidades ele/ela têm?

— Como sua personagem sente sobre o futuro?

• **Situação**

— Como seu personagem se envolveu nesta situação?

— O quê sobre seu background ou personalidade a fez se envolver?

— A que tipos de mudanças sua personagem têm passado?

Filho(a) único? Novo irmão ou irmã?

Casamento? Nova madrasta ou padrasto ?

Morte na família?

Uma mudança grande? Uma troca grande de escola ou emprego?

— Quais estresses internos ou externos sua personagem está enfrentando?

• **Local de nascimento**

- **Background étnico** (quando necessário, pesquisar por autenticida-

de) e qualquer bagagem cultural?

- **Background social/econômico/político/cultural e status atual** (pesquisar)

- **Educação**

- **Ocupação**—pesquisar bem se ele/ela têm um. Valores derivados do trabalho (um(a) contador(a) vs. um(a) ator/atriz)

— Ritmo, fatores de estresse, outras características do trabalho

- **Estilo de vida**

- **Família**

— Irmãos? Pais? Esposo ou esposa? Família extensa, adotada ou alternativa?

— Como esses relacionamentos, agora ou no passado, afetam sua personagem?

— Como ele/ela cresceu? Com amor? Proximidade? Negligência? Abuso?

— Como a família de sua personagem afeta em sua própria imagem?

- **Hobbies, diversões**

— O quê sua personagem lê, assiste na TV/no cinema/na Internet?

— Quais esportes, exercícios ou *hobbies* sua personagem se engaja?

— O quê ele/ela faz aos Sábados? Domingos? Tardes de Terças?

- **O quê a faz engraçada(o)?**

- **Dê ao seu personagem um traço dominante, com um par de outros traços de menor importância.**

- **Época**—se é histórico, pesquisar bem.

- **Cenário ou lugar**

— Que tipos de pessoas estariam neste cenário?

— Como sua personagem reage a este cenário? Ele/ela estaria feliz nele?

— Por quê ou por quê não?

— Como era sua personagem antes disto? Por quê?

— É provável que ele/ela parta em breve? Por quê ou por quê não?

— Este cenário, ou onde ele/ela estava antes, dá à sua personagem um panorama diferente ou atitude? Um ritmo diferente?

— Quais sons, cheiros e sabores estão nos arredores de sua personagem?

ANEXO 2

PERFIL DE PERSONAGEM (objeto de pesquisa)

- **Nome** *Kusanagi Motoko*¹
- **Gênero** Feminino
- **Idade** Desconhecido
- **Aparência** Ciborgue de corpo inteiro; 1,68 m de altura; cabelos pretos (dependendo da versão: roxo ou azul); olhos de cor vermelhos (dependendo da versão: acinzentado ou azulados); presença marcante, autoritária (por sua posição hierárquica nas forças armadas) e carismática; aparece, majoritariamente, vestida com trajes militares.
- **Movimento** Ela têm movimentos muito confiantes e, em alguns momentos (a depender de seus objetivos), dotados de certa sensualidade. Em combate, seus movimentos são precisos e letais.
- **Voz (dicção, vocabulário, poder, tom, atributos incomuns)**

— **O que a personagem fala, e como fala?** Na maior parte do tempo, ela está dando ordens e delegando funções a seus subordinados. Desta forma, sua fala é sempre carregada de assertividade autoridade. Costuma, por vezes, ser sarcástica.

- **Q.I., habilidades, talentos, qualidades (imaginação, juízo)** Gênio hacker e especialista em combates cibernéticos; possui habilidades acima da média em questões militares.
- **Personalidade/attitudes/temperamento. Atitudes são a chave para a comédia e situações dramáticas.** Aparenta estar sempre séria (no mangá, há momentos que assume uma personalidade mais aberta e brincalhona);

— **Sua personagem é solitária? Ele/ela pertence a muitos grupos? Quais? Como ele/ela se conecta a outras personagens durante sua história?** Pertence ao Setor 9 de Segurança Pública, sendo a número 2 do Setor e comandando uma equipe independente de poderes públicos.

— **Sua personagem coloca seus próprios interesses em primeiro**

1 em Hepburn; kanji: 草薙 素子. Leitura oriental.

lugar ou os de seu grupo e suas sobrevivências? Coloca os interesses do seu grupo e a sobrevivência deles em primeiro lugar.

- **Situação** A personagem entra constantemente em conflitos inerentes à situação do país e dos interesses de terceiros.
- **Ocupação—pesquisar bem se ele/ela têm um. Valores derivados do trabalho (um(a) contador(a) vs. um(a) ator/atriz)** Possui relação com o exército, embora dentro de suas atribuições como membro do Setor 9 acaba por ser independência da instituição.
- **Época—se é histórico, pesquisar bem.** Futurista, no ano de 2029 no mangá.
- **Cenário ou lugar** Niihama, Japão.

ANEXO 3

PERFIL DE PERSONAGEM (personagem original)

- **Nome** Lido (apelido)
- **Gênero** Masculino
- **Aparência** 1,77 m; cabelos pretos com as pontas tingidas de loiros (ou descolorido); olhos pretos; usa maquiagem pesada durante os shows e maquiagem leve do dia-a-dia; procura se vestir de forma bastante casual quando não está desempenhando seu trabalho como músico, mas ainda com certo conforto, e em shows, ou aparições públicas, as vestimentas tendem a chamar mais atenção, sendo mais extravagantes e espalhafatosas.
- **Q.I., habilidades, talentos, qualidades** Músico instrumentista (guitarra). Graças às próteses nas mãos, tem grande agilidade e destrezas nesta região, principalmente nos dedos.
- **Personalidade/attitudes/temperamento.** Personalidade calma, porém excêntrica. Leal aos amigos, principalmente aos membros da banda em que participa.
- **Situação** Envolvido em conflitos sociais contra opressão sócio-culturais decorrente de ações das autoridades públicas (governo)
- **Ocupação** Músico profissional (antes do início da história); Membro de grupo Insurgente (depois do início da história)